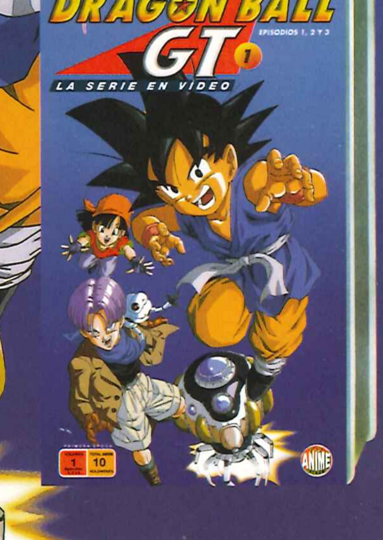

LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
STUDIO INU
KAME
NÚMERO 25 JUNIO 98 325 PTAS.
EL MUNDIAL DE TSUBASA!
SHOOT! MÁS ALLÁ DE LA ANIMACIÓN
EL ANIME QUE VIENE:
• BASTARD
• FINAL FANTASY
• YUGEN KAISHA
• PERFECT BLUE...
20º ANIME GRAND PRIX
DOSSIER: CAPTAIN TSUBASA
POSTER REGALO CONAN

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

A PARTIR DEL 11 DE JUNIO EN TU PUNTO DE VENTA

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!



CADA 3 SEMANAS UN NUEVO VÍDEO CON 3 EPISODIOS

¡RESÉRVALO EN TU PUNTO DE VENTA!



www.mangafilms.es/dragonballGT

Con la colaboración de:
KAME, NEKO y NORMA EDITORIAL



ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS



MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es



EDITORIAL 25

Bienvenidos a un nuevo, caluroso y futbolero Kame dedicado en buena parte a las futuras novedades de anime que aparecerán en nuestro país. Por supuesto, el fútbol también tiene un destacado papel protagonista con un repaso al manga de Shoot! y al anime de Captain Tsubasa. Hablando de fútbol (porque la vida y el universo giran en torno a este deporte), en Kame hemos hecho nuestras apuestas para el Mundial de Francia y creemos que las selecciones ganadoras serán Brasil (con el permiso de Jamaica), Alemania, España, Japón (si juega Tsubasa)... aunque Ernesto Navarro sigue confiando en las posibilidades de Irán.

Volviendo al anime, a estas alturas -o casi- ya estaréis disfrutando de Dragon Ball GT, más Evangelion, Escaflowne y el Mundial de Francia. También despedimos a un nuevo Salón del Cómic de Barcelona y damos la bienvenida a la Copa del Mundo de Francia. Esperemos que todos disfrutéis del juego de la selección española. También apoyamos a las selecciones menos potentes: mucha suerte a Túnez, Jamaica, Irán, Arabia Saudí, Corea del Sur, Estados Unidos.

La Redacción

Podéis enviar todo tipo de comentarios y demás a: **KAME**, Apdo. de correos 98068 - 08080 Barcelona



SUMARIO

KAME

Edita:
Inu Ediciones.

Coordinadora:
Núria Teuler.

Redactor Jefe:
Ernesto Navarro.

Maquetación y diseño gráfico:
Xavi Dalmau.

Redacción:
Ángel Rodríguez, Sebastián Moreno, X. Rebis, Pedro Vallespín, Núria Aguilar, Esteban Canalejo, Francisco Galindo, Marta Marimón, Manuel Guerrero, Ruy Ramos y Germán Madero.

Corrección de textos:
Carlos Vila.

Adaptación:
Jesús Álvarez.

Gracias especiales a:
Germán Puig, Alain Rodríguez, Eduardo Marimón, Takayoshi Sakai, José Costa, Laure Fernández, al increíble Equipo Bru, a las editoriales por su inestimable colaboración, a Manekineko... y a ti, lector, por leernos.

Filmación: Trama 70.

Impresión: Gradisa.

KAME nº 25. Junio 1.998
Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu.

VUELVE GOLGO 13

En 1998 se cumplen quince años de la primera aparición de Golgo 13, una película dirigida por Osamu Dezaki y con diseños de personajes de Akio Sugino que Manga Films editó en su día. Pues bien, hace pocos días (a finales de mayo) apareció un OVA titulado Golgo 13 -Queen Bee- que marca el retorno al anime de este siniestro asesino profesional. Para esta producción animada se ha contado con el mismo equipo creativo anteriormente mencionado, dos veteranos que también habían colaborado en films como Ashita no Jô 2 o Blackjack. En esta ocasión, Golgo tendrá que enfrentarse a un peligroso grupo de criminales internacionales liderados por una mujer llamada Sonia. La organización responde al nombre de Quenn Bee y promete convertirse en el enemigo más peligroso al que se haya enfrentado jamás Golgo.



COMO SE HIZO...

Uno de los mejores arcades de los últimos tiempos ha sido el videojuego de PlayStation Ghost in the Shell (denominado por los japoneses como un "movie game"): una espectacular aventura a la que se le unían unos insertos de animación creados expresamente para el juego. Para los que no tuvieron bastante con jugar acaba de aparecer un vídeo titulado "Making of game Ghost in the Shell", donde podemos asistir a eso, a la creación del juego y a entrevistas con profesionales de la talla de Mamoru Oshii y Hiroyuki Kitakubo. Precisamente, este último ha preparado una versión especial del opening para este vídeo. Lo mejor de todo es su precio: tan solo 1905 yen.



ANIME EXPRESS

Una nueva revista de anime... en el mercado japonés. Se trata de una publicación mensual producida por Sony y que lleva el nombre de AX Magazine. Espectacular como Newtype e interesante como Animage, ¡absolutamente imprescindible!



Departamento de rectificaciones: si la última vez anunciamos que Pocket Monster gozaba de buena salud (bueno, era verdad), ahora resulta que la cancelan para evitar problemas. Por otro lado, el cantante al que nos referíamos en el número anterior por el nombre de Nagaki Ichiro es en realidad Mizuki Ichiro. Aclarado queda.

En el anterior número os hablábamos de un nuevo anime titulado Yugi-Oh. Pues bien, el diseño de personajes corresponde ni más ni menos a Shinogo Araki, del que ya pudimos disfrutar de su trabajo en Saint Seiya y Shoot!.

LLEGAN LAS NUEVAS PELÍCULAS

Para este verano se preparan varias películas del máximo interés. Para empezar tenemos un nuevo episodio de la saga de Lina Inverse, su título es Slayer Georgeus y se convierte en una de las candidatas a arrasar en el agobiante verano japonés junto a otros films como Maze o Pocket Monster, las nuevas incursiones de Meitantei Conan y Crayon Shinchan en la pantalla grande o las películas ya comentadas de Nadesico y Yôcoso Lodoss Tô e. Sin lugar a dudas, el mejor remedio para huir de los anestesiantes Anastasia (sí, el chiste era muy fácil) o la busqueda esa de Camelot. El único problema es la distancia...



"NADESICO"



"KIRAMA"

Y LO NUEVO EN VÍDEO ES...

Pues eso, los nuevos OVAs que han aparecido o aparecerán en próximas fechas son Jigoku Sensei Nube (miniserie de dos episodios), Virgin Fleet, Kirara y Change Getter Robo (como podéis comprobar, han variado un poco el título). Pero si lo que os interesa es adquirir los episodios de las series que anteriormente han pasado por televisión, ahora tenéis la oportunidad de haceros con Midori no Makibao, Yume no crayon ohkoku, Vampire Miyu, Master Moskiton 99, Sexy comando gaiden sugoiyo!! Masaru san o Fortune Quest L. Escoger no será problema, desde luego.

En julio, aparecerá el primer libro de arte dedicado a Masakazu Katsura. Aunque en realidad serán tres que se venderán juntos en una caja especial. Por otra parte, el sensei Katsura será objeto de una exposición (de él no, de sus obras) en los próximos meses. Si alguien tiene la oportunidad de visitar Japón...

El legendario Ultraman vuelve a ser actualidad gracias a una nueva película: Ultraman Tiga & Ultraman Dyna. Las nuevas versiones del héroe de Tsuburaya Pro se encuentran cara a cara para destruir a la amenaza definitiva.

Algo se mueve en torno a Gundam. En agosto se desvelará uno de los proyectos más celosamente guardados de los últimos años: el "Gundam Big Bang Project". Tras un sinfín de anuncios y alguna que otra pista, el fenómeno Gundam volverá a explotar este verano.





BANDAI NO PARA

Y lo decimos porque Emotion / Bandai Visual, el departamento de vídeo de dicha compañía, parece querer tirar la casa por la ventana. Tras producir anime de la calidad de Outlaw Star, Brain Powerd o Aika, ha empezado una campaña de reediciones que incluye de todo: desde los clásicos Gundam o Yamato hasta producciones de culto de la clase de Tatakae! Iczer 1, pasando por títulos como Call me tonight, Twilight Q, Dallos, CB Chara Nagai Go World, Creamy Mami... En fin, un monumental esfuerzo para conmemorar su quince aniversario y entrar en el siglo XXI como una de las compañías de anime más fuertes.

"MASTER MOSKITON 99"

HAY QUE CUIDAR LA CANTERA

Una de las canteras del anime más importantes en los últimos veinte años ha sido, sin lugar a dudas, el Shonen Jump. Dragon Ball, Dr Slump, Kinnikuman, Hokuto no Ken, Saint Seiya o City Hunter han sido auténticos fenómenos provenientes del Jump. Auténticos cracks. Hoy en día, el Jump sigue ofreciendo nuevos valores y buena muestra de ellos son tres nuevas saltos al anime: Seikimatsu Leader Gaiden, Takeshi! (una producción de AIC basada en el manga de Mitsutoshi Shimabukuro), One Piece (Production IG se encarga de la adaptación del manga de Ichirô Odaei) y Hunter x Hunter. Este último título es el más destacado, ya que la productora es el Studio Pierrot y el manga original corresponde a Yoshihiro Tagashi (el autor de Yu Yu Hakusho).



"HUNTER x HUNTER"

ANIME EXPRESS

Jigoku Sensei Nûbê, una de las pocas series de interés del actual Shonen Jump, volverá próximamente a la actualidad gracias a una mini-serie de dos OVAs que aparecerán a lo largo de este verano.

Tras el estreno del film Galaxy Express 999: Eternal Fantasy, el mundo de Leiji Matsumoto sigue de moda gracias a dos OVAs dedicados a Queen Emeraldas.

Y saltó la sorpresa. Por primera vez en muchos años, Sazae san ha sido desbancada del primer puesto en los ranking de audiencia. El "culpable" ha sido Meitantei Conan (El Detective Conan), una serie que sigue una ascensión imparable hacia el éxito.



VIDEOJUEGOS

Este numero de Kame os presentamos una pequeña lista de juegos que en Japón están clasificados para mayores de 18 años. Todos estos juegos son para la consola Sega Saturn, que intenta subsistir en el mundo de los videojuegos donde PSX acapara buena parte del mercado.

OHSAMA GAME



Juego de la desconocida compañía Societer Daikanyama. Durante el juego, si conseguimos realizar con éxito unas cuantas pruebas no muy complicadas, (jugar al piedra, papel, tijeras...) podremos deleitarnos la vista con la aparicion de unas cuantas chicas japonesas en bikini, con camisetas extremadamentes ajustadas y transparentes, en la ducha o baño (depende de cual) o incluso con el famoso disfraz de conejita. El juego consta de dos CDs donde todos los que deseen ver a chicas japonesas paseándose por la pantalla y escuchar su peculiar y dulce voz disfrutaran como locos. El juego no es más que una excusa para poder ver a unas cuantas chicas en paños menores, pero tiene su gracia.



HIGH SCHOOL TERRA STORY



Desde hace unos pocos meses, en nuestro país se empieza conocer algo denominado "novias virtuales", juegos con los que poder ligar con chicas. Pues bien, también existen juegos donde poder hacer algo más que ir al cine y poderle pasar el brazo por encima. Aparecido tras una legión de juegos eróticos de PC, llega a Sega Saturn este juego de la compañía Kid. Si en el Tokimeki Memorial (por poner un ejemplo), tienes que hacerle regalos, ser simpático, e invitarla a conciertos para que ella definitivamente, te abra tu corazón y sea tu novia formal, en este Terra story tendrás que convencer a las ocho chicas para que se quiten la ropa y demás cosas que supongo ya os imaginaréis (jugar al parchís, al escondite...).

DÔKOKU SOSHITE



Un sorprendente juego de Data east, donde el suspense y el erotismo se conjuntan a la perfección en una grandiosa aventura gráfica. Tendrás que resolver diversos casos que transcurren en una tétrica mansión, durante las investigaciones veremos a un buen número de chicas que están envueltas en los diferentes casos. Pero este juego no es solo ver a unas chicas semidesnudas, la intriga y la violencia de algunas escenas de los diferentes asesinatos, también es un punto atractivo de este juego, aunque no nos engañemos lo más atractivo del juego es sin duda los diseños de Mamoru Yokata. Por cierto quien pueda conseguir el juego de primera mano, tendrán un mini drama CD y tres trading-card exclusivas del juego.

SENTIMENTAL GRAFFITI



Y seguimos con los juegos tipo Tokimeki. En esta ocasión se trata de un juego bastante más light que los anteriormente comentados y que recientemente ha saltado al anime. Su argumento es el habitual en este tipo de juegos: tienes un buen número de chicas para eligir con la que salir (o al menos intertarlo). Tras escoger a tu objetivo deberás convercerla con tus argumentos (o los suyos) preferidos: regalos, llevarla al cine, a un concierto... En resumen, que tener novia sale un poco caro, pero afortunadamente con las consolas de hoy en día este problema está solucionado... al menos virtualmente.

PEDRO VALLESPÍN

ACTUALIDAD

A lo largo de este año 1998 y en el principio del que viene, Manga Films va a editar una serie de títulos que todos nosotros estábamos esperando. Algunos de los que se han confirmado ya se pudieron ver en los videos que pasaban durante el pasado Salón del Cómic de Barcelona, y además los anunciaban en el stand junto con su Club Manga, un club muy esperado al cual deseamos tenga muchísimos socios. Volviendo a la animación, algunos de los títulos confirmados fueron Bastard!, Blackjack, Final Fantasy... y en este espacio os los presentaremos de una forma breve para que sepáis que es lo que os espera. ¡Preparaos para la nueva oleada de animación nipona que se os avecina!.

BASTARD

DIRECTOR: KATSUHITO AKIYAMA
DISEÑO DE PERSONAJES: HIROYUKI KITAZUME
MÚSICA: KOHEI TANAKA

Esta producción de AIC Video consta de 6 OVAs de 25 minutos de duración cada uno, los cuales datan del año 1992 los tres primeros y del 1993 los tres últimos. La historia es bien conocida por todos gracias al manga editado en nuestro pais por Planeta de Agostini, pero os podemos decir que en estos seis OVA´s se puede encontrar una historia mucho más condensada y una muy buena animación que abarca los primeros volúmenes. El director en esta ocasión es el conocido Katsuhito Akiyama, ¿de qué? os preguntareis, pues no es otro que el director de Bublegum Crisis entre otros. El diseño de personajes corre a cargo de Hiroyuki Kitazume quien trabajó también en los diseños de L-Gaim, Z-Gundam, Gundam ZZ, Moldiver y Megazone 2-3. Esta obra es un clásico en el mundo de la animación y os la recomendamos muy fervientemente a los que os guste la fantasía, ya que tendréis de todo: batallas titánicas, magia, guerreros...y un poco de erotismo.



FINAL FANTASY

DIRECTOR: RIN TARO
DISEÑO DE PERSONAJES: YOSHINORI KANEMORI

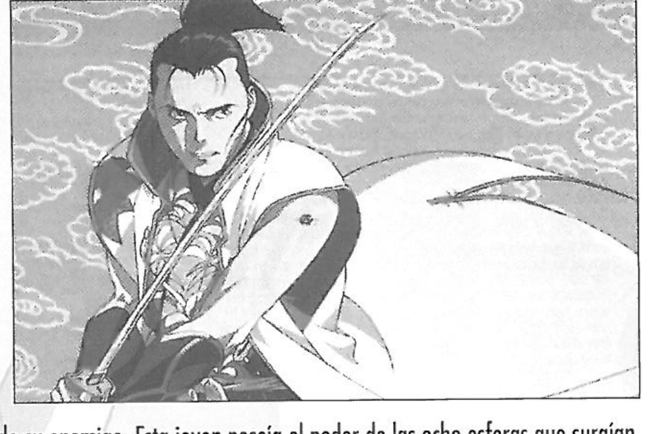


Final Fantasy es una producción de Square y Madhouse que comprende cuatro OVAs de 30 minutos de duración cada uno. La historia esta basada en la idea general del video juego de Final Fantasy, pero no recrea ninguna de sus, hasta ahora, siete aventuras. El director de las cintas, Rin Taro, ya lo pudimos ver anteriormente dirigiendo El viento de Amnesia, Doomed Megalopolis, Alita, Capitán Harlock o el film de X, lo que nos asegura un buen producto de antemano. 200 años despues de los acontecimientos acaecidos en el video juego Final Fantasy V, Pritz el aventurero y Rinarii una joven aprendiz de hechicera vivirán esta aventura de "enlace" para la saga del Final Fantasy. Los diseños de personajes que corren a cargo de Yoshinori Kanemori son lo que más distan de la idea original del FF, ya que sus protagonistas son niños muy parecidos a los jóvenes aventureros que Miyazaki utiliza para sus producciones. Lo único que no cambia es nuestro amigo el Chocobo, y por lo demás es recomendable al cien por cien para los amantes del FF y de la animación en general.



THE HAKKENDEN

HISTORIA: BAKIN KYOKUTEI
PRODUCCIÓN: AIC, SOUSHIN PICTURE



La historia de Hakkenden está compuesta por seis OVAs de 30 minutos de duración cada uno. Todo transcurre en la época medieval japonesa, donde los ninjas con poderes sobrenaturales están a la orden del día.

Los ocho guerreros espirituales, que luchan para combatir a los demonios, nacieron a raíz de una joven muchacha, a la que su poderoso padre dio en matrimonio a un guerrero por entregarle la cabeza de su enemigo. Esta joven poseía el poder de las ocho esferas que surgían de su cuerpo y que representaban las ocho virtudes por las que lucharían los ocho guerreros espirituales. Muchos combates y toda la sangre que pudimos ver en Ninja Scroll nos esperan y, lo más importante, una historia muy interesante.

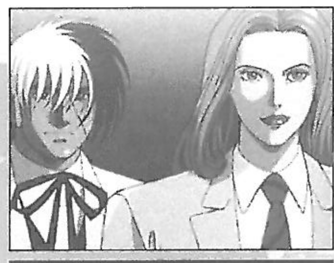
YUGEN KAISHA (PHANTOM QUEST CORP.)

DIRECTOR: KOICHI CHIGIRA, MORIO ASAKA Y TAKUJI ENDO
DISEÑO DE PERSONAJES: HITOSHI UEDA
MÚSICA: JUNICHI KANEZAKI

Yugen Kaisha consta de cuatro OVAs de 30 minutos de duración cada uno producidos por Madhouse y Pioneer. En el mundo moderno no hay sitio para que los fantasmas tengan su lugar, por tanto en las iglesias, los bosques y las montañas solitarias son sus refugios. Los científicos atraidos por este mundo de fantasmas logran abrir una abertura entre las dimensiones para poder estudiarlos, lo que provoca que muchos de ellos se escapen y vaguen por nuestro mundo causando fenómenos paranormales. Este hecho será aprovechado por la joven sacerdotisa Ayaka Kisaragi que aprovechando el dinero de su familia crea su propia compañia de "caza-fantasmas".

BLACK JACK

DIRECTOR: OSAMU DEZAKI
DISEÑO DE PERSONAJES: AKIO SUGINO
MÚSICA: EIJI KAWAMURA







Basado en el clásico manga de Osamu Tezuka esta película nos ofrece un guión totalmente inédito y que se desmarca de la serie original. En esta nueva producción encontramos al director Osamu Dezaki y al diseñador Akio Sugino (juntos han colaborado en: Ace o Nerae, Golgo 13, Ashita no Joe, Cobra...) La historia empieza en los Juegos Olímpicos de Atlanta, en las que se dan a conocer unos atletas que pulverizan con asombrosa facilidad varios de los records mundiales. Estos hechos impresionan a la opinión pública que comienza a denominar a estas personas con el sobrenombre de "Super-hombres". Dos años más tarde, los "Super-hombres" ya no sólo se limitan al ámbito deportivo, si no que aparecen con diversa regularidad en otros campos: la música, pintura, escultura, diversas ciencias, etc... Ahora, el cirujano Black Jack ha realizado unas investigaciones que le han llevado a descubrir el ocaso de los "dioses": al realizar la autopsia a Lisa Siegel (una super humana de 14 años que murió en extrañas circunstancias) descubre que sus órganos corresponden a una persona de 90 años y que están completamente deteriorados, ¿qué misterio encierran los "Super-hombres"?



DR. SLUMP





Tras haber disfrutado de los 243 episodios de la primera serie de televesión de Arale y compañía, por fin tendremos la oportunidad de disfrutar de un par de películas. Aunque aún no nos han podido confirmar los títulos de estos dos films, os podemos asegurar que pertenecen a la primera época (donde aparecieron 5 largometrajes entre 1981 y 1985) o a la segunda (con cuatro películas 1993 y 1994). Sea lo que sea, lo cierto es que volveremos a disfrutar de las disparatadas historias de Arale, Suppaman, Akane, Taro y todo el resto de personajes de Penguin Village.



PERFECT BLUE

DIRECTOR: SATOSHI KON
DISEÑADOR DE PERSONAJES: SATOSHI KON





Una buena noticia sobre este film es que antes de que podamos disfrutarlo en video ¡lo veremos en el cine! Manga Films se ha esforzado para que todos los otakus podamos disfrutar de esta obra supervisada por Katsuhiro Otomo en una gran sala cinematográfica. ¿El día? aún está por confirmar, pero todo apunta hacia este verano si las cosas marchan bien. Por lo que respecta al film, nos acerca al mundo de las Idol Singers, que son las protagonistas de la historia. Y en concreto la guapísima Hikari, líder vocalista de grupo Cham (formado por tres jovenes artistas). La protagonista se ve envuelta en unos asesinatos que cambiaran su vida para siempre. Un film muy interesante que los japoneses han denominado "Psycho Suspense Animation". Esperamos que no os lo perdais, ya que el tema de las Idol Singers está muy de moda en estos momentos y podréis saber más sobre ellas.

MANUEL GUERRERO ■

NOVEDADES
SALÓN DEL CÓMIC DE BCN

En esta nueva edición del Salón del Cómic -concretamente la número 16- hemos podido disfrutar de una pequeña lista de novedades, que incluye algunas joyas tan esperadas por el gran público como B't X o Detective Conan. Aparte de esto, al tratarse de un salón dedicado al cómic en general en detrimento del manga en particular -para el manga ya tenemos nuestro propio Salón- no han habido demasiados sucesos sobresalientes quizá con la excepción de la nueva apertura del Club de Manga por parte de Manga Films. Ahora, con una buena estructura administrativa, parece ser que tiene todos los números para complacer a los otakus más exigentes.



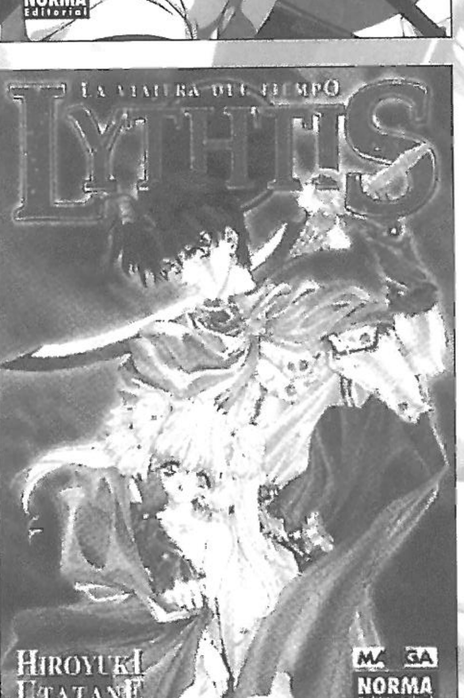
PLASTIC LITTLE

NORMA EDITORIAL (NÚMERO ÚNICO)

Una vez más, Satoshi Urushihara hace gala de su gran dominio para dibujar féminas ligeritas de ropa de una manera realmente morbosa. En la parte del argumento podemos hallar una historia que tendremos que ir descubriendo sobre la marcha debido a su ritmo vertiginoso de narración. Se intercalan imágenes seductoras para dar un aire picantillo a la cosa, algunas gracias y el "ligero trasfondo sentimental". Mezclar todo y servir: esto es Plastic Little, un festín para los sentidos.







LITHYS

NORMA EDITORIAL (NÚMERO ÚNICO)

Tras presentarse en España con la serie Temptations y más tarde con la vertiginosa Seraphic Feather, ahora Hiroyuki Utatane nos muestra todo su buen hacer en una nueva historia: Lithys, un solo volúmen nos adentra de nuevo en el mundo de la fantasía heróica. Su excelente grafismo, está combinado con un guión que no desmerece en absoluto, dando como resultado una obra en la que la aventura, el humor y las escenas más o menos picantes están mezcladas con maestría. En resumen, un trabajo que todo buen otaku no se puede perder.

B'T X

NORMA EDITORIAL (1 DE 7)

Lo último de Masami Kurumada, un autor amado y odiado a partes iguales pero que no deja a nadie indiferente. B't X se mantiene en la línea habitual de los universos de Kurumada: una historia de jóvenes adolescentes provistos de unas armaduras que les serán dadas para erradicar el mal de nuestro mundo. ¿A alguien le suena otro argumento parecido?. Pero no os preocupeis puesto que Kurumada se ha encargado de ponerse al día y actualizarse mediante su entrada en el mundo de la cibernética. Esos espíritus y esos personajes mitológicos se convierten en B't X en seres artificiales venidos del futuro. Habría que darle una oportunidad puesto que el nivel de dibujo ha ganado enteros desde Saint Seiya.





DETECTIVE CONAN

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

En su dia ya comentamos esta auténtica maravilla de Gosho Aoyama, también autor de Yaiba. Detective Conan nos cuenta la historia del joven detective aficionado Shinichi Kudo, atrapado en un cuerpo de niño por culpa de unos mafiosos. Es una historia perfectamente desarrollada, interesante, con un magnífico guión y un dibujo soberbio que engancha al lector desde el principio. Sólo diremos que es pecado perdérselo así que ya sabéis...¡indispensable!.





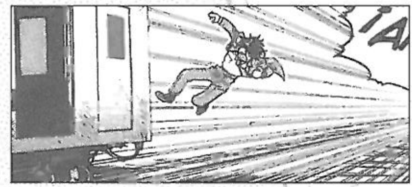


GEOBREEDERS

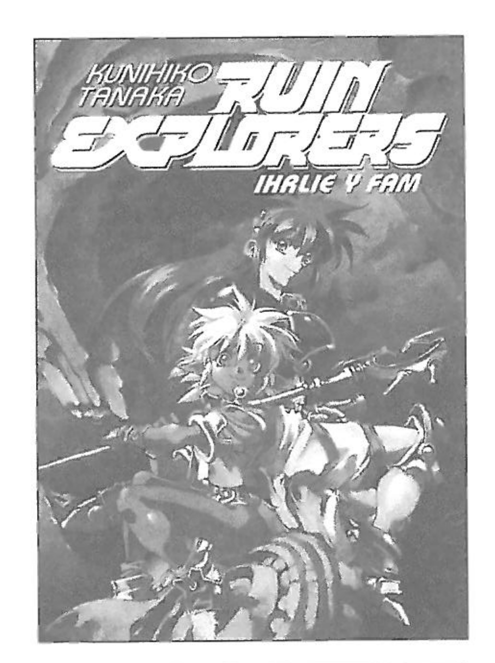
PLANETA DE AGOSTINI COMICS (1 DE 8)

Geo Breeders es una historia llena de acción, una especie de curioso "Expediente X" convertido en un manga de persecuciones creado por Akihito Itoh. Su disparatado humor le da un tono fresco y desenfadado que confiere atractivo a la historia. Seguridad Kagura es una empresa-tapadera que en realidad oculta una curiosa organización que se dedica a la caza y captura de fantasmas encarnados en forma de gato -algunas escenas del manga no son aptas para los amantes de los felinos-. Yoichi Taba es un trabajador novato que vive aterrorizado su nuevo empleo y Yuka Kikushima es la alocada directora de la empresa. Entre estos dos personajes y los fantasmas-gato se organizan unos berenjenales inmensos. Divertido y entretenido.









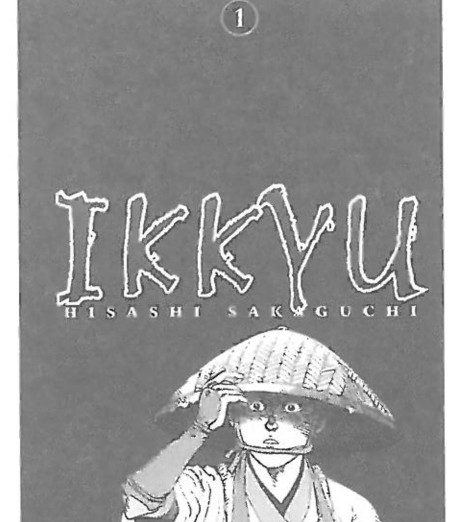
RUIN EXPLORERS IHRLIE Y FAM

PLANETA DE AGOSTINI COMICS NUMERO ÚNICO

Ruin Explorers entra de lleno en la fantasía heróica medieval -o bien intemporal pero siempre con el look de esa atractiva época- contándonos las vivencias de dos aventureras: Ihrlie, que busca la forma de desprenderse de una antigua maldición que la persigue y Fam, cuyo viaje está motivado por la búsqueda del príncipe azul. A pesar de sus diferencias, pasarán juntas miles de divertidas peripecias en un mundo lleno de magia y peligros insospechados. Se trata en realidad de la adaptación realizada por Kunihiko Tanaka de los OVAs del mismo título.



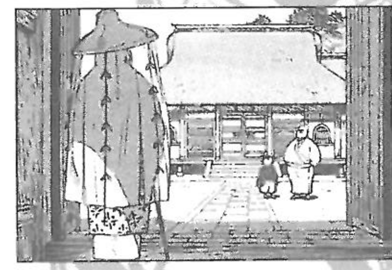




IKKYU

GLÉNAT

Ikkyu impone por su aspecto de novela de cuatrocientas páginas pero si lo abrimos descubrimos un manga de dibujo claro y conciso y de una sencillez de guión arrebatadoras. Nos cuenta la historia de un niño superdotado que se mete a monje en la era Edo japonesa. Una hermosa recreación de esta etapa en la historia del país nipón explicado con maestría y ternura por Hisashi Sakaguchi. Un manga realmente recomendable que escapa del mero entretenimiento.









ESPECIAL SAINT SEIYA

INU EDICIONES. NÚMERO 12 DE LA SERIE "ESPECIALES KAME"

Por fin ha llegado el mayor compendio de información sobre Saint Seiya realizado en nuestro país hasta la fecha. Lleva relación de combates, fichas de personajes, ataques, armaduras, mapas y todo aquello que se necesita para conocer profundamente el mundo de la mitología de los caballeros con armadura más famosos del manga. Imprescindible para sus fans y recomendable para todo otaku que se precie de serlo.

NÚRIA TEULER

DBGTSD (CONTINUACIÓN):

EL DRAGÓN SHENRON DEBE ESTAR DE VACACIONES, PORQUE AL JUNTAR LAS BOLAS APARECIERON OTROS DRAGONES (SIETE CONCRETAMENTE, Y CON MÁS MALA LECHE QUE LOS DEFENSAS DEL ATLÉTICO). GOKU SE CARGÓ A CUATRO DE ELLOS DE UN PEDO, E II SHINRON, EL DRAGÓN MÁS PODEROSO, SE CARGÓ A LOS OTROS DOS (NO SABEMOS SI TAMBIÉN CON FLAUTULENCIAS). LA CUESTIÓN ES, ¿QUIÉN SE TIRA LOS CUESCOS MÁS PODEROSOS? O DICHO DE OTRO MODO ¿GOKU VENCERÁ A II O II A GOKU?














¡QUIZÁS DOS SUPERGUERREROS Y PUEDAN VENCERLO!
¿BULMA?
¿TE DAO YO PERMISO PA SALIR DE LA COCINA?
DOS SUPER-GUERREROS Y SERÁN COMO UN SUPERGUE-RRERO 8, ¿NO?
NO SÉ... YO SIEMPRE SUSPENDÍA LAS MATES.


¡DEJAD DE DECIR CHORRADAS! YO NO PIENSO TRANSFOR-MARME EN "ESO"!
SI TE DISPARO CON MI PISTOLA DE RAYOS "BLE-UGS", PODRÁS HACERLO.
¡NO! ¡¡COMO LO HAGAS, PIDO EL DIVORCIO!!
SI NO ESTAMOS CASADOS...
¡IIIIIIIIIIIIH! ¡¿ESTÁIS VIVIENDO EN PECADO?!


VAYA... PUES SÍ QUE LE AFECTA...
CLARO... ES DIOS.
¡¡SOOOIS UNOS PECADOORES!! ¡¡¡IIIIIH!!!
HUM... ¿ME LLAMABAS?


¡VEGETA, CARIÑO, ES POR TU BIEN! (Y POR EL NUESTRO)
BANG


FLAS
SIGH.
YA NADA PUEDE IR PEOR...
PARA ESTAR MÁS SEGUROS, FUSIONAROS TÚ Y GOKU.


¡¡¡¡NO!!!! ¡¡LO QUE FALTABA!! ¡¡ADEMÁS DE CONVERTIRME EN UN HORRIBLE MACACO FUCSIA QUEREIS QUE REALICE ESE RIDÍCULO BAILE DE LA FUSIÓN!! ¡Y CON ÉL!
NO QUEDA MÁS REMEDIO QUE USAR LA FUSIÓN QUE TE ENSEÑARON LOS HABITANTES DEL PLANETA MACARENA, GOKU. ¿PREPARADOS?
¡UH!
DIGO, ¡SÍ!
UNO, DOS, TRES... ¡YA!


DAAALE A TU CUERPO FUSIÓN, MACARENA...


...DALE A TU CUERPO FUSIÓN Y COSAS BUENAS...













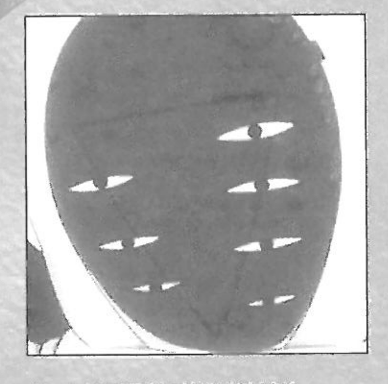




Y EN EL PRÓXIMO KEIM, EL (AHORA SÍ) ÚLTIMO DBGT ESEDÉ CON... ¡LA BATALLA REQUETEFINAL!
(QUE SENSACIÓN DE DEJÀ VÚ...)

Un edición más, y van veinte, los lectores japoneses han participado en una de las votaciones más populares del anime: el Anime Grand Prix, que cada año patrocina la prestigiosa revista Animage. Por tercer año consecutivo, Evangelion ha vuelto a ser una de las favoritas del público y ha conseguido varios primeros puestos. A continuación, tenéis los resultados de esta edición que coincide con el veinte aniversario de la propia Animage.

MEJOR SERIE DE ANIMACIÓN



1º SHINSEIKI EVANGELION (PELÍCULA: "THE END OF EVANGELION")



2º SLAYERS TRY



3º UCHU SENKAN NADESICO

The end of Evangelion, película estrenada el pasado verano, ha vuelto a colocar a esta producción de Gainax en lo más alto. El polémico final de la serie no fue ningún obstáculo y Evangelion vuelve a ser la favorita de los otakus japoneses. Por otro lado, Slayers (con su enésima producción) y Nadesico siguen pegando fuerte y se han colocado por encima de producciones como Utena (cuarto puesto), Mononoke Hime (en quinto), Rurouni Kenshin (número 10) y Sailor Moon (onceavo lugar).

MEJOR EPISODIO



1º SLAYERS TRY EPISODIO 26



2º UCHU SENKAN NADESICO EPISODIO 26



3º SAILOR STARS EPISODIO 200

El espectacular último episodio de Slayers Try y el ¿final? de Nadesico se convirtieron en todo un acontecimiento en el mundo del anime, cosa que ha quedado reflejada. De la misma manera, la despedida de Sailor Moon en su último episodio le ha merecido este tercer puesto. En este apartado también destaca el capítulo final de Dragon Ball GT (el 64) que se colocó en el puesto número 13.

MEJOR PERSONAJE FEMENINO


1º LINA INVERSE (SLAYERS TRY)


2º HOSHIN RULY
(UCHU SENKAN NADESICO)

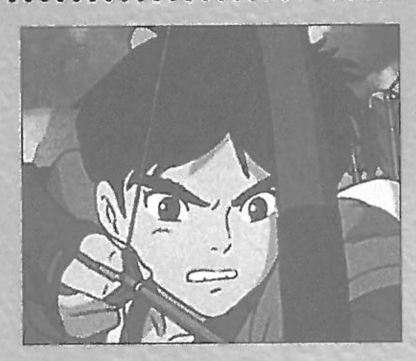

3º TENJÔ UTENA
(SHOJO KAKUMEI UTENA)

Quizás este apartado sea una pequeña sorpresa, porque ninguno de los personajes femeninos de Evangelion aparece, ya que Rei y Asuka se quedaron a las puertas del podio con los puestos quinto y sexto respectivamente. Otros puestos a destacar fueron las protagonistas de ¡Estás Arrestado! (con las posiciones 10 y 18), Misato (número 12) y Haruka de Sailor Moon en la posición número 14.

MEJOR PERSONAJE MASCULINO


1º SHINJI IKARI
(END OF EVANGELION)


2º ZEROS (SLAYERS TRY)


3º ATSUTAKA (MONONOKE HIME)

Shinji y su profunda autoestima parecen seguir siendo los favoritos de los japoneses a la hora de votar en este apartado. En la segunda posición Slayers vuelve a conseguir introducir a uno de sus protagonistas, que ven a lo lejos otras posiciones destacadas como las de Kenshin (cuarto puesto), Kaworu (sexto lugar), Conan (de Detective Conan en el número 10) y Gatsu (el protagonista de Berserk en la doceava posición).

MEJORES DOBLADORES DE ANIME


1º MEGUMI HAYASHIBARA (REI)


2º MEGUMI OHGATA (SHINJI)


3º YUKO MIYAMURA (ASUKA)

En esta ocasión incluimos a los dobladores o deberíamos decir "las" en este caso, ya que las voces femeninas son las favoritas de los otakus muy por encima de los hombres. Solo habría que mencionar un dato: entre los diez primeros dobladores solo se encuentra una voz masculina. Centrándonos en este apartado podéis comprobar que Evangelion se lleva todos los honores, con la veterana Hayashibara en primera posición.

MEJOR CANCIÓN DE ANIME



1º REVOLUTION (UTENA)



2º TAMASHI NO REFRAIN (EVANGELION DEATH & REBIRTH)



3º YUSHAOH TANJO (YUSHAOH GAOGAIGAR)

El opening de Utena, cantado por Masami Okui, se lleva el primer puesto por muy poca diferencia con la segunda posición. Tan solo doce votos separaron a "Revolution" de la canción del film Evangelion: Death & Rebirth. Otros puestos a comentar han sido "Thanatos -If i can't be yours-" (el ending de la primera parte de The end of Evangelion, cuarta posición), "You get to burning" (opening de Nadesico, décimo lugar) y el ending de Rurouni Kenshin cantado por el grupo Siam Shade (en el número 13). También habría que destacar las tres canciones que Megumi Hayashibara ha logrado colocar en los puestos 6, 8 y 9 (tres canciones de Slayers), que suponen todo un record.

MEJOR PERSONAJE DE TODOS LOS TIEMPOS



1º NAUSICA (KAZE NO TANI NO NAUSICA)



2º LINA INVERSE (SLAYERS)



3º NADIA (FUSHIGI NO UMI NADIA)

Año tras año, este apartado recuerda a todos aquellos personajes que han logrado hacerse con un hueco en el sobresaturado corazón del otaku. Un año más, Nausica logra el primer puesto y Gainax consigue las posiciones tres y cuatro con Nadia y Rei respectivamente. A destacar: Belldandy en el sexto puesto, Hikari (de Luchadoras de leyenda en el número 10), Basara (de Macross 7, en el número 11), el carismático Char Aznable (de Gundam, en el número 12), Lupin III en el 13, Lamu en el 14, Usagi en el 15, Ryo Saeba en el 20. Por su parte, Evangelion apareció representada en diferentes posiciones como la ya mencionada Rei, Asuka (número 7), Shinji (número 8) y Kaworu (número 17).

MEJOR ANIME DE TODOS LOS TIEMPOS



1º SHINSEIKI EVANGELION



2º KAZE NO TANI NO NAUSICA



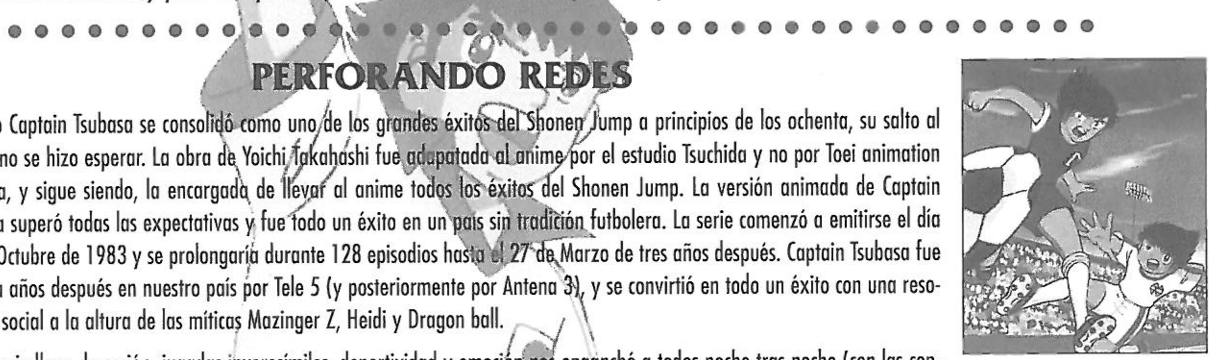
3º FUSHIGI NO UMI NADIA

Las preferencias en este apartado encaraman a Evangelion a la cima (y merecidamente, sin lugar a dudas), desbancando a una de las clásicas: Nausica. Las destacables: Yu Yu Hakusho en el cuarto puesto, Luchadoras de leyenda en la octava posición, Sailor Moon S en el número 13, Macross 7 en el catorce, Urusei Yatsura en el 15 y Lupin en el 16.

RUY RAMOS

CAPTAIN TSUBASA

Por primera vez en su historia, Japón se ha clasificado para la fase final de un Mundial de fútbol. Sería un poco osado pensar que Tsubasa ha tenido algo que ver en la consecución de este éxito, pero lo que sí podemos aseguraros es que muchos de los miembros del equipo nacional japonés disfrutaron, en su día, con las aventuras de Tsubasa y compañía igual que nosotros. Esperamos que se contagiaràn del espíritu de lucha de Tsubasa y hagan un buen papel en el Mundial. Para ellos, y para todos los que amáis el fútbol (y para los que no), va este dossier/homenaje en el que resumimos la historia de Tsubasa en el anime.

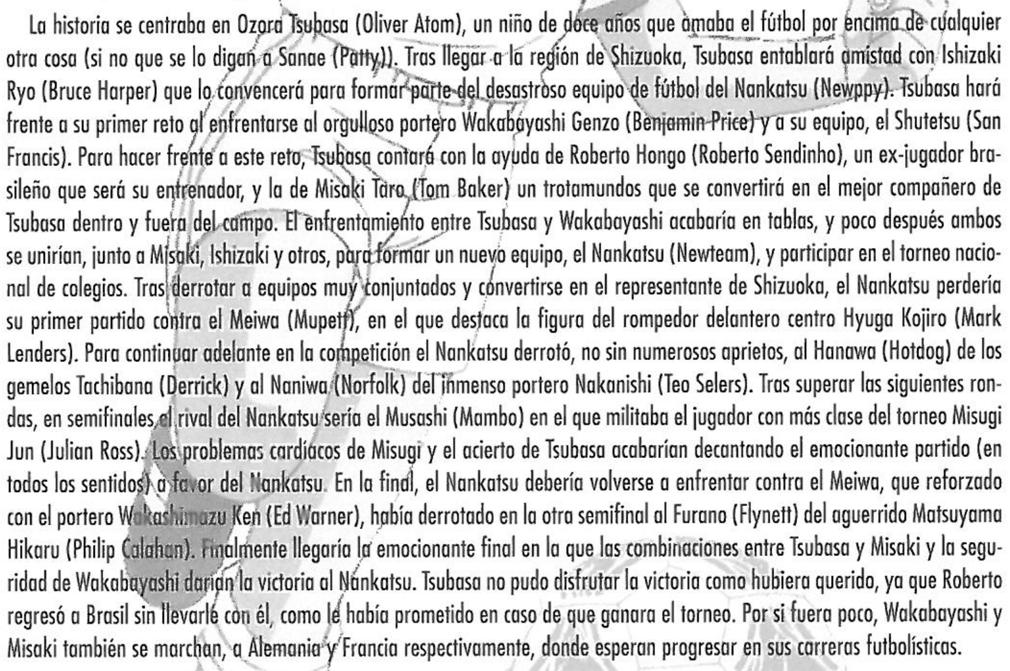


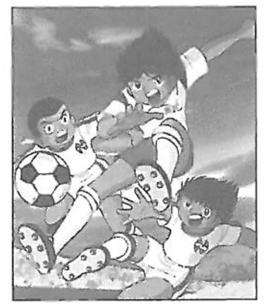
PERFORANDO REDES



Cuando Captain Tsubasa se consolidó como uno de los grandes éxitos del Shonen Jump a principios de los ochenta, su salto al anime no se hizo esperar. La obra de Yoichi Takahashi fue adapatada al anime por el estudio Tsuchida y no por Toei animation que era, y sigue siendo, la encargada de llevar al anime todos los éxitos del Shonen Jump. La versión animada de Captain Tsubasa superó todas las expectativas y fue todo un éxito en un país sin tradición futbolera. La serie comenzó a emitirse el día 13 de Octubre de 1983 y se prolongaría durante 128 episodios hasta el 27 de Marzo de tres años después. Captain Tsubasa fue emitida años después en nuestro país por Tele 5 (y posteriormente por Antena 3), y se convirtió en todo un éxito con una resonancia social a la altura de las míticas Mazinger Z, Heidi y Dragon ball.

La serie llena de acción, jugadas inverosímiles, deportividad y emoción nos enganchó a todos noche tras noche (con las consecuentes broncas familiares) y al día siguiente éramos muchos los que salíamos a la calle a emular las acciones de nuestros heroes (catapultas infernales y cosas así).





La historia se centraba en Ozora Tsubasa (Oliver Atom), un niño de doce años que amaba el fútbol por encima de cualquier otra cosa (si no que se lo digan a Sanae (Patty)). Tras llegar a la región de Shizuoka, Tsubasa entablará amistad con Ishizaki Ryo (Bruce Harper) que lo convencerá para formar parte del desastroso equipo de fútbol del Nankatsu (Newppy). Tsubasa hará frente a su primer reto al enfrentarse al orgulloso portero Wakabayashi Genzo (Benjamin Price) y a su equipo, el Shutetsu (San Francis). Para hacer frente a este reto, Tsubasa contará con la ayuda de Roberto Hongo (Roberto Sendinho), un ex-jugador brasileño que será su entrenador, y la de Misaki Taro (Tom Baker) un trotamundos que se convertirá en el mejor compañero de Tsubasa dentro y fuera del campo. El enfrentamiento entre Tsubasa y Wakabayashi acabaría en tablas, y poco después ambos se unirían, junto a Misaki, Ishizaki y otros, para formar un nuevo equipo, el Nankatsu (Newteam), y participar en el torneo nacional de colegios. Tras derrotar a equipos muy conjuntados y convertirse en el representante de Shizuoka, el Nankatsu perdería su primer partido contra el Meiwa (Mupett), en el que destaca la figura del rompedor delantero centro Hyuga Kojiro (Mark Lenders). Para continuar adelante en la competición el Nankatsu derrotó, no sin numerosos aprietos, al Hanawa (Hotdog) de los gemelos Tachibana (Derrick) y al Naniwa (Norfolk) del inmenso portero Nakanishi (Teo Selers). Tras superar las siguientes rondas, en semifinales el rival del Nankatsu sería el Musashi (Mambo) en el que militaba el jugador con más clase del torneo Misugi Jun (Julian Ross). Los problemas cardíacos de Misugi y el acierto de Tsubasa acabarían decantando el emocionante partido (en todos los sentidos) a favor del Nankatsu. En la final, el Nankatsu debería volverse a enfrentar contra el Meiwa, que reforzado con el portero Wakashimazu Ken (Ed Warner), había derrotado en la otra semifinal al Furano (Flynett) del aguerrido Matsuyama Hikaru (Philip Calahan). Finalmente llegaría la emocionante final en la que las combinaciones entre Tsubasa y Misaki y la seguridad de Wakabayashi darían la victoria al Nankatsu. Tsubasa no pudo disfrutar la victoria como hubiera querido, ya que Roberto regresó a Brasil sin llevarle con él, como le había prometido en caso de que ganara el torneo. Por si fuera poco, Wakabayashi y Misaki también se marchan, a Alemania y Francia respectivamente, donde esperan progresar en sus carreras futbolísticas.



Después de un salto en el tiempo nos encontramos tres años después con Tsubasa, que, capitaneando al Nankatsu, consiguió ganar dos torneos nacionales de institutos. El del siguiente año parecía intuirse como el más igualado de los últimos tiempos, y Tsubasa intensificó los entrenamientos de un equipo, que a pesar de no contar con Wakabayashi y Misaki era un bloque compacto. Tras superar al Otomo, que contaba con el delantero Nitta Shun (Patrick Everett) como su máxima estrella, el Nankatsu accedió al torneo nacional y superó uno tras otro a los equipos rivales. El Azuma (Artic) del expeditivo defensa Soda Makoto (Ralph Peterson), de nuevo el Hanawa, y el Hirado del enorme Jito Hiroshi (Clifford Yuma) fueron derrotados por el Nankatsu en durísimos partidos en los que Tsubasa sufrió numerosas entradas que mermaron notablemente su condición física. Tras imponerse al Furano en la semifinal, Tsubasa llegó muy lesionado hasta la final y su médico le recomendó no jugarla. Por su parte el rival del Nankatsu en la final sería el Toho, que contaba en sus filas con Hyuga y Wakashimazu. Finalmente Tsubasa y Hyuga, que recuperó su puesto en el equipo tras desobedecer al entrenador, protagonizarían una épica final, que sería para muchos el mejor partido de la serie. El partido acabó en unas mercidas tablas y Tsubasa y compañía se prepararon para un nuevo reto: el Mundial Junior.

La serie fue adaptada fielmente del manga a excepción de los episodios en los que Tsubasa recordaba el Mundial infantil, estos episodios eran de relleno y jamás existieron en el manga.

EL REGRESO DE TSUBASA

La continuación de las aventuras de Tsubasa en el anime tardarían en llegar tres años desde la finalización de la serie, y lo harían en forma de OVAs. Los trece OVAs de los que constaría Shin Captain Tsubasa, fueron realizados en esta ocasión por el estudio Movic, que contó con el apoyo de CBS/Sony group, que ya había distribuido la serie original en vídeo. En nuestro país, estos OVAs fueron emitidos como episodios normales por Tele 5 (y posteriormente Antena 3) poco después de la finalización de la primera serie. Shin Captain Tsubasa contó con una animación superior a la de la serie original y con un fantástico opening del que jamás pudimos disfrutar en Europa, donde se llegó a cambiar el BGM. La historia empalmaría directamente con el final de la serie y se centraría en el Mundial juvenil. La selección japonesa se trasladaría a Francia, lugar en el que se disputaría el Mundial junior. A pesar de contar en sus filas con jugadores de la talla de Hyuga, Wakashimazu y Matsuyama, la selección japonesa sería derrotada en sus primeros amistosos en tierras europeas. Por suerte, la reincorporación de Tsubasa, recuperado de sus lesiones, al equipo lo cambiaría todo. El equipo nacional japonés afrontaría el Mundial lleno de ilusión, gracias al liderato de Tsubasa y al regreso de dos viejos conocidos: Wakabayashi y Misaki. En la liguilla previa, Japón se impuso sorpresivamente a Italia y su portero Gino Fernandez, y a Argentina, con el hábil Diaz y Pascal como estrellas. Ya en semifinales, Tsubasa y los suyos tuvieron que enfrentarse al equipo anfitrión: Francia. A pesar de que el equipo galo comandado por Pierre era el claro favorito, el espíritu de lucha de Japón les llevó hasta la tanda de penaltis, en la que se acabarían imponiendo. En la final les esperaba el equipo alemán plagado de estrellas: Schneider, Shester, Magath, Muller... Japón, comandada por Tsubasa, logró imponerse al equipo germano en un igualado partido y ganó el Mundial junior. Por si el final no era lo bastante feliz para Tsubasa, se reencontró con Roberto, el cual cumplió su vieja promesa de llevarlo a Brasil. De esta manera parecía finalizar la andadura de Tsubasa en el anime... pero solo lo parecía.







EL SEGUNDO REGRESO DE TSUBASA

En 1994 todo el entorno parecía favorecer el regreso de Captain Tsubasa al anime. El espectacular Mundial de Estados Unidos, la J league, el nuevo manga de Yoichi Takahashi... todos ellos fueron sin duda factores determinantes en el nacimiento de Captain Tsubasa J. En esta ocasión los encargados de dar vida a Tsubasa fueron los miembros del estudio Comet, en estrecha colaboración con Fuji television, que emitiría la serie. Aunque su primera intención fue adaptar la nueva serie de manga que acababa de empezar, Captain Tsubasa -world youth-, la falta de material les decidió a comenzar con un remake de la primera serie para ganar tiempo. De esta manera pudimos vivir de nuevo las primeras andanzas de Tsubasa y compañía con nuevos diseños, una animación a años luz de la primera serie y con nuevas subtramas que añadieron frescura a lo que ya conocíamos. Después de que el Nankatsu derrotara al Meiwa en la final del torneo nacional de colegios, en el episodio 33, se empalmó directamente con la nueva serie, de la que ya se había recogido suficiente material. A partir del episodio 35 (el 34 era un resumen) nos encontramos con Aoi Shingo (Terry), un impetuoso muchacho que tras un encuentro con Tsubasa quedó impregnado de su amor por el fútbol. Aoi viaja hasta Italia donde deberá superar toda clase de dificultades hasta triunfar en el equipo juvenil del Inter de Milán. Tsubasa, por su parte, ya tiene 18 años y es titular en el Sao Paulo uno de los equipos más importantes de Brasil. Tsubasa, Aoi, Wakabayashi y el resto de compañeros deberán hacer frente al mayor de los retos que se les ha presentado hasta el momento: el Mundial juvenil. Las dificultades empezarán pronto ya que un nuevo y déspota entrenador apartará del equipo a siete de sus más importantes jugadores. Con estas bajas, Japón se enfrentará a Tailandia, su máxima rival en la primera fase de clasificación asiática, y se acabará imponiendo en un emocionante partido. La serie termina con el regreso de los siete marginados por el entrenador y con el equipo nacional japonés inmerso en la segunda fase de clasificación de Asia para el Mundial.

Captain Tsubasa J., fue emitida recientemente en nuestro país por Antena 3. Fue emitida integramente, a excepción del episodio 33, que era un resumen.





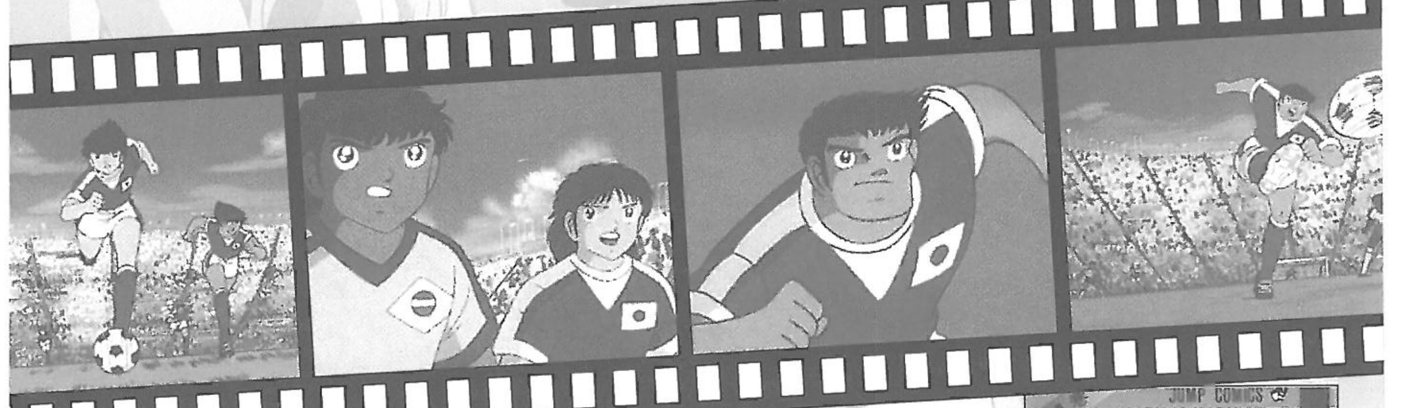


TSUBASA EN EL CINE

Hasta un total de cinco han sido las películas realizadas en torno a las aventuras de Tsubasa y compañía. Las primeras cuatro fueron realizadas en los años ochenta por Tsuchida, mientras que la quinta -estrenada en 1994- correspondió a una división de la propia editorial Shueisha.

Las películas son las siguientes, la primera de ellas se tituló Europe Daikessen (Gran batalla en Europa) y fue un film donde el combinado japonés acudía a un torneo internacional organizado en Europa. En la final se enfrentaban a la Alemania Occidental de aquel entonces y lograban un merecido triunfo. Eso fue en julio de 1985, meses más tarde -en diciembre- se estrenaba Ayaushi! Zen Nihon Jr (¡Peligro! La selección japonesa juvenil), segunda de las películas de Captain Tsubasa que daba paso a Asuni Mukatte hashire (Corriendo hacia el mañana). Esta última película, de marzo de 1986, es muy especial, ya que se trata de un film que enlaza el final de la serie con los OVAs de Shin Captain Tsubasa. Además, en esta película podemos asistir al desafío definitivo entre Tsubasa y Wakabayashi.

Finalmente, en julio de 1986, se estrenaba Sekai Daikessen!! Jr World Cup (¡¡Gran batalla en el mundo!! El campeonato mundial), donde una vez más la selección japonesa se enfrentaba a los combinados mundiales más potentes. Para la última película debemos dar un salto de ocho años y plantarnos en 1994, donde asistiremos a un duelo entre Japón y Holanda en un partido que acaba en escandalosa goleada a favor de los primeros. Esta película se tituló Saikyo no teki! Hollanda Youth (¡El enemigo más fuerte! La selección juvenil holandesa).



TSUBASA EN BLANCO Y NEGRO

La primera serie comenzó a publicarse en en el año 1981 y constó de un total de treinta y siete tomos, más un tomo especial dedicado a Taro Misaki y publicado en 1987. El manga fue adaptado fielmente al anime por la serie y los OVAs a excepción del último tomo, el 37, que narraba las vivencias de Tsubasa antes de marchar a Brasil. En 1993, cuatro años después de la finalización de la primera serie, se publicó una historia de cien páginas que narraba el enfrentamiento entre Japón y Holanda. Esta historia, que sería publicada en tomo en 1996, sirvió de preludio para lo que sería la nueva serie de manga: Captain Tsubasa -world youth-. Captain Tsubasa -world youth- aprovechó el auge que vivía el fútbol en Japón y comenzó a publicarse en 1994 prolongándose por un total de dieciocho tomos, que finalizaban con Tsubasa jugando en el Barça. De Captain Tsubasa -world youth- tan solo los siete primeros han sido adaptados al anime y los restantes quizás reciban su oportunidad ahora, con Japón entusiasmada con su equipo nacional y el Mundial de Francia.


X. REBIS









EL ONCE IDEAL DE JAPÓN

(en realidad son doce, pero sólo juega un portero)



WAKABAYASHI GENZO/BENJAMIN PRICE
1-GK G.S.G.K. 1'88 m.-78 Kg. 12/7-0
Hamburgo
El mejor portero de Japón destaca por su serenidad y colocación. Es practicamente imbatible desde fuera del área.



WAKASHIMAZU KEN/ED WARNER
17-GK Karate keeper 1'87 m.-72 Kg. 12/29-A
Yokohama Flugels
A pesar de su agilidad y sus reflejos felinos siempre ha vivido a la sombra de Wakabayashi.



SODA MAKOTO/RALPH PETERSON
7-DF Kamisori fighter 1'80 m. 7/10-A
Gamba Osaka
Rápido y ofensivo lateral derecho. Expeditivo en el marcaje, tiene una buena llegada al área contraria.



MISUGI JUN/JULIAN ROSS
6-DF Field no kikoshi 1'78 m.-65 Kg. 6/23-A
Bellmare Hiratsuka
A pesar de haber retrasado su posición conserva toda su clase. Actúa como líbero y saca el balón controlado desde atrás.



JITO HIROSHI/CLIFFORD YUMA
5-DF Power defender 1'92m. 4/29-0
Avispa Fukuoka
Enorme y contundente defensa central que sabe sacar partido de su notable físico.



ISHIZAKI RYO/BRUCE HARPER
4-DF Gutsman 1'77 m.-65 Kg. 4/1-B
Jubilo Iwata
A pesar de no ser muy técnico, este lateral izquierdo destaca por su labor defensiva y por su espíritu de sacrificio.



MATSUYAMA HIKARU/PHILIP CALAHAN
12-DF/MF Wild Eagle 1'78 m.-66 Kg. 6/21-B
Consadole Sapporo
Trabaja incansablemente durante los 90 minutos como volante defensivo. Su labor no destaca pero es muy agradecida.



MISAKI TARO/TOM BAKER
11-MF Field artist 1'75 m.-66 Kg. 5/5-AB
Algún equipo de la liga francesa
El complemento ideal de Tsubasa en el centro del campo. Es rápido, técnico y cuando falta Tsubasa se convierte en organizador del equipo.



AOI SHINGO/TERRY
20-MF/FW Príncipe del sol Inter de Milán
Delantero reconvertido a centrocampista. Aprovecha al máximo su capacidad de brega y su llegada al área contraria.



OZORA TSUBASA/OLIVER ATOM
10-MF Soccer no moshigo 1'75 m.-63 Kg. 7/28-A
FC Barcelona
El líder del equipo dentro y fuera del terreno de juego. Es el mayor talento del fútbol japonés y lucha, defiende y ataca como nadie (aunque con Van Gaal, acabará en el banquillo o jugando de defensa).

HYUGA KOJIRO/MARK LENDERS
9-FW Moko 1'83 m.-72 Kg. 8/17-0
Juventus
Posee una extensa gama de remates y un potentísimo disparo que le convierten en uno de los mejores goleadores del mundo.





NITTA SHUN/PATRICK EVERETT
18-FW Hayabusa shooter 1'70 m. 3/22-0
Algún equipo de la J league
Pequeño delantero ambidiestro y con un potente disparo.

B'TX

Lo que os insinuábamos el mes pasado en el artículo de B't X parece haberse confirmado, y es que hay un principio de acuerdo entre Bandai y una cadena televisiva todavía sin determinar para llevar a B't X hasta las televisiones y los grandes almacenes. A falta de una confirmación oficial, todo parece indicar que en un corto período de tiempo una cadena de televisión de ámbito nacional comenzará la emisión de B't X, o en su defecto Manga films la editará en vídeo, circunstancia que Bandai aprovechará para lanzar al mercado diversos juguetes relacionados con la serie, como ya hiciera con Saint Seiya/Caballeros del zodíaco. Norma editorial, que comenzó la publicación del manga en al pasado Salón del cómic, colaborará estrechamente con Bandai y la cadena de televisión o Manga films. La mejor prueba de esta colaboración es que en todas las versiones coincidirán los nombres de los personajes, que han sido traducidos por obra y gracia de los japoneses. Como es lógico el tema de las traducciones de nombres tendrá muchos detractores, pero en esta ocasión, al menos, ha sido cosa de los japoneses. A continuación os ofrecemos la lista completa de nombres traducidos que nos ha sido gentilmente ofrecida por Norma editorial, para evitar dudas y malentendidos entre los otakus.

NOMBRES EN JAPONÉS	NOMBRES EN CASTELLANO
TEPPEI	MARLON DE QUEVEDO
KOTARO	MITCHELL DE QUEVEDO
METAL FACE	CARA METÁLICA
MADONNA	MADONNA
KAREN	LOURDES
ARAMIS	LEOPOLDO
B'T X OF THE WEST	BETA X
MISHA	DAMIAN
FAO	FALCON LAFINE
GAKU	GASPAR
B'T RAINBOW OF THE EAST	BETA SOL DEL ESTE
B'T MAX OF THE NORT	BETA LUNA DEL NORTE
B'T JUTAIME	BETA TIERRA DEL SUR
KAMUI ISLAND	ISLA LANZILLOTA
SEA OF OKHOTSK	MAR DE CARBALLO
LYCAON	ESCUADRÓN MONREAL
MESSIAH FIST	MUÑEQUERA MORTAL
CAMILLA	CAMILA
MIRAGE	MIRAGE
HOOK	GARFIO
GLOOTY	NEPTUNO
SHINING MAX	ESTRELLA VIRTUAL
HOKUTO	HOMERO
OLD WARRIOR (KAOS)	CAOS
L'AMOUR	LAMUR
RAIDO	SOL DEL ESTE
RON	RON
ZAGI	SANDRO



I'S
EL FINAL DE UN CICLO

Tal y como ya se dijo hace dos números, el auge de Katsura sensei es imparable y buena muestra de ello es el primer año que su nuevo best-seller lleva publicándose en el semanario S. Jump, teniendo en su haber ya cinco tankôbon. El tiempo pasa irremisiblemente para todos y para conmemorar esto la editorial Shueisha ha decidido premiar a todos los seguidores de este genio del dibujo sacando para el mes de julio el primero de una trilogía de artbooks dedicados a tal autor. Y no sólo eso, sino que además corren rumores de una exposición del mismo en Tokyo para este verano (lástima que esté tan lejos). Parece ser que este año se va a convertir en el año de Katsura, esperemos pues que la tan ansiada adaptación al anime sea la guinda al pastel. Mientras, continuaremos explicando, de forma menos detallada posible, las desventuras amorosas de nuestros tres protagonistas, con el pesado de Teratani, llegando hasta lo narrado en el número 22-23 de esa publicación. Veamos entonces que es lo que nos espera.

DIAS DE CONFUSIÓN

El pobre Ichitaka no para de ver como cada vez que las cosas vuelven a su cauce normal, una nueva tempestad lo desborda poniéndole al borde del abismo. Ahora es a causa de su indecisión, uniéndose a ello el hecho de que Itsuki ha emigrado momentáneamente de su casa para mostrarle su "indignación" por lo que está ocurriendo. Además, unas palabras cruzadas con Koshinae, que le recrimina su falta de empuje en estos casos, encenderá la mecha de la desesperación puesto que éstas serán escuchadas por la musa de nuestro héroe. Y como las desgracias no vienen solas, la llegada de un nuevo y atractivo profesor de bellas artes llamado Takezawa Takashi (sustituto del anterior) pondrá un poco más difíciles las cosas, ya que éste es el que acogió a su mejor amiga tras su escapada del hogar de los Seto.

El clímax llegará enmedio de todo este remolino de acontecimientos para Ichitaka, que cada vez está más confuso por frases y palabras sueltas soltadas por nuestras amigas acerca de las relaciones entre chicos y chicas. Ese momento crucial llegará en clase de dibujo, cuando Itsuki irrumpa a media clase para ser la modelo al desnudo de Takezawa. Pero todo resultará ser una broma de la misma para sorprender a su amigo de la infancia puesto que llevará encima un traje de látex que simulará ser su piel real. Descubierto el engaño, la clase seguirá, siendo esta muchacha la ayudante ideal para este nuevo profesor que no podrá por menos que quedar atrapado en su encanto, asintiendo esto en una conversación privada con nuestro protagonista a la hora del patio.



Esa confesión dejaría pensativo durante unos buenos días al bueno de Ichitaka, llegando a la noche en que todo el grupo de dibujo se reuniría para ir a uno de los muchos locales de karaoke que se encuentran en repartidos por Tokyo, allí haría acto de presencia la esplendorosa segunda chica (esto parece Evangelion). Dispuesto a desmelenarse y cantar canciones de uno de sus grupos favoritos -las Puffy- vería como Itsuki, con su picardía habitual, haría subir enteros el ambiente de esa reunión poniendo a nuestro pobre héroe a cien ya que sus comentarios acerca del nuevo profesor y lo bien que se está en su casa le harían mucho daño. Herido en su amor propio, el desaventurado Ichitaka trataría de poner



orden a su cabeza en el lavabo. Sin poder organizar bien sus sentimientos, éste recibiría una ayuda inesperada de Iori ya que a la salida del lavabo ésta le pediría disculpas por su fría actitud de los anteriores días y le daría ánimo para seguir adelante con su amiga de la infancia. Ahora con nuevos bríos, este sufrido muchacho volvería a la carga.

LOS PROBLEMAS CRECEN

Sumido en una nube por esas palabras de ánimo de parte de su querida compañera de clase, nuestro particular protagonista cogería al final el toro por los cuernos y le pediría una cita a la sin par Itsuki, aceptando ésta. Después de ese mal trago, Koshinae entablaría una conversación con él para decirle si podía acudir el sábado en un lugar de Shibuya (un barrio muy comercial de Tokyo) en el que querría quedar con Iori para que sus amigos del club de periodismo la hicieran unas fotos en traje de



baño, siendo pedido esto por un buen amigo de este muchacho, Mori de segundo nombre. Pero Ichitaka rehusaría la invitación porque tendría algo más importante que hacer y que no era otra cosa que haber quedado con su amiga de la infancia para salir.



El día siguiente, Iori recibiría la propuesta, aceptando finalmente ésta, aunque con alguna reserva por lo ocurrido hacía tiempo con los miembros de otro club de características similares. Para su desgracia, su compañero de clase y uno de sus mejores amigos no podría ir, a pesar de eso estaría contenta porque al final las cosas parecerían ir por el buen camino para nuestro desangelado protagonista. El día de la cita llega y cuando está a punto de salir de casa, nuestro héroe recibiría la llamada de Koshinae (que se huele algo a causa del extraño sitio en el que ha sido citado y a causa del nerviosismo de Mori), el cual le diría que estaban en el quinto piso de la torre Bable, aunque no tendría tiempo de terminar su mensaje puesto que sería sorprendido por unos estudiantes nada pacíficos y que habían engañado a través de Mori a este muchacho para que les trajera a esa muchacha que había salido en el número de la revista Tokyo Zero. Mientras pasa todo esto, el pobre Ichitaka se dirigirá a la cita con Itsuki, sin saber que sus amigos están en peligro.

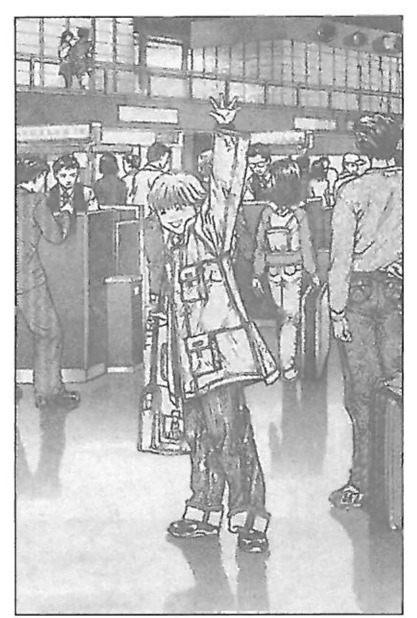


Pensando en lo extraño de la llamada, nuestro amigo se presentará al final en la granja en la que había quedado con Itsuki, la cual ya empezaba a pensar cosas raras. Al final el remordimiento y la vista de su mejor amiga (que veía que algo no iba bien) haría que al final acabara por ir a ayudar a Koshinae, que quedaría sorprendido por esa aparición. Otra vez, nuestro protagonista había dejado escapar una importante ocasión para desenmarañar sus verdaderos sentimientos. Pero esta vez no sería así, pues después de dejar a esos dos muchachos, Iori había quedado inconsciente durante los acontecimientos, nuestro héroe regresaría otra vez a la granja en busca de Itsuki para continuar en donde lo habían dejado. Afortunadamente, esta estaría esperando ,aunque le gastaría una broma haciendo ver que se había ido. Después de eso, ambos tendrían una conversación para poner en orden todo lo que había ocurrido hasta ahora. Lográndolo en parte.



Pero, lo inesperado volvería a ocurrir y nuestro I-chan vería como poco después su querida amiga tendría que volar de nuevo a los Estados Unidos, dejándole la misión de conseguir salir con Iori. Esa triste despedida daría paso a un nuevo curso, que abriría nuevas esperanzas. Pero nuestro querido protagonista seguiría triste y por ello sus más allegados como Teratani, Iori o algunos compañeros de clase intentarían levanatarle el ánimo. De nuevo, las cosas vuelven a la normalidad, pero.... ¿por cuanto tiempo?.





ESTEBAN CANALEJO ■

DRAGON BALL GT

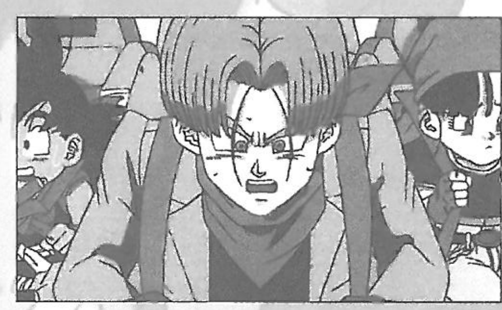
A estas alturas del mes, muchos de vosotros estaréis a punto de compraros la primera cinta de Dragon Ball GT, si no es que ya lo habéis hecho, y dentro de nada como quien dice aparecerá la segunda cinta, ¡seis episodios en un mes! Por esto, vamos a presentaros las dos primeras cintas que Manga Films editará y que han sido muy esperadas por todos los otakus de la serie ¡esperamos que os gusten las nuevas aventuras de Gokuh y Cia!.

Dragon Ball GT

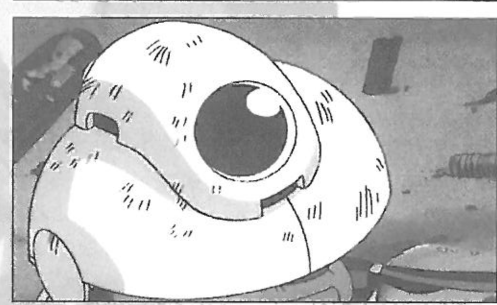
Episodios 1, 2, 3

-¡EL TERRIBLE MISTERIO DE LAS DRAGON BALL! GOKUH ES UN NIÑO
-¡YO TAMBIEN IRÉ! ¡PAN VIAJARÁ AL ESPACIO!
-¡LOS SUPER TACAÑOS! LOS COMERCIANTES DEL PLANETA IMEGGA

Con estos tres títulos arrancará la serie en video de Dragon Ball GT en nuestro pais, en los cuales podremos ver como por culpa de un anciano Pilaf, Gokuh vuelve a ser un niño. Por si este acontecimiento fuera poco, Pilaf se equivocó de bolas y eligió las Dark dragon ball, las que creó el hijo de Katattsu antes de separarse de su parte maligna. Kaioh Sama es quien pone en sobre aviso a nuestros heroes anunciando que la Tierra será destruida antes de un año si no se vuelven a reunir las bolas. El problema es que se han esparcido por todo el universo. La única manera de solucionar el problema es embarcarse en una nave construida por Bulma (llamada Tako, "pulpo" en japonés) y salir en su busca fuera de la Tierra. En un principio, tenían que ser Gokuh, Trunks y Goten los cosmonautas, pero las circunstancias hacen que Pan, la nieta de Gokuh, acabe siendo el tercer tripulante en vez de su tio Goten. El primer planeta que visitaran para recuperar las bolas se llama Imegga, allí encontraran a un cuarto componente del grupo, el robot Giru, el cual será imprescindible ya que actuará como DB radar... ¡porque se lo ha tragado!.







Dragon Ball GT

Episodios 4, 5, 6

-¡SE BUSCA! ¿GOKUH ES UN CRIMINAL?
-¡EL MÁS FUERTE DE LOS ENEMIGOS! APARECE REDIC
-¡ESPERA UN MOMENTO! ¿GOKUH DENTISTA?

Una vez en el planeta Imegga, Don Kear, un tirano que gobierna Imegga, les impide marchar. La nave espacial ha sido confiscada y en toda la ciudad son considerados unos peligrosos criminales. Para que no puedan escapar, un guerrero llamado Redic que está bajo las órdenes de Don Kear se enfrenta a ellos en combate, y a Gokuh no le queda más remedio que convertirse en Super Saiyan para poder derrotarlo. Una vez fuera de peligro, viajarán en el Tako hasta el polaneta Monmars, un planeta en el cual todo es de tamaño gigante. Gokuh tendrá que recuperar la Dark dragon ball del interior del diente de un habitante de este planeta ¿lo conseguirá?.

GABRIEL TORRES





KO.SHU!

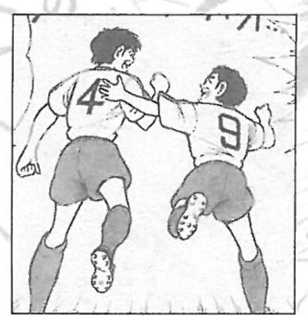
En el Shonen Jump número 24 de este año, nos sorprendía la aparición de una nueva serie de Yoichi Takahashi: Ko.Shu! -My friend/our dream-. A pesar de los rumores sobre sus desavenencias con los encargados de Shueisha, el maestro Takahashi nos ofrece la primera parte de una historia de 92 páginas en la que utiliza la fórmula que tantos éxitos le dió con Tsubasa: adolescentes y fútbol (a ver si Toriyama aprende y se dedica a hacer lo que sabe hacer bien).



Ko.Shu! (que podria traducirse como Ataque.Defensa!) es una historia de 92 páginas, que será ofrecida en dos partes y que sin duda es fruto de la euforia que vive Japón tras la clasificación de su equipo nacional para la cita mundialista. A pesar que desde hace meses en el Shonen Jump se publica Whistle, una nueva y prometedora serie de fútbol, Yoichi Takahashi es el autor de manga de fútbol por excelencia y era obligada su presencia en fechas tan indicadas. Los dos protagonistas de la serie son Kosaku Mishima y Mamoru Yasunaga, dos amigos de doce años que adoran el fútbol. Mamoru juega de defensa y es tranquilo, elegante y sensato, mientras que su contrapunto es Kosaku, que juega de delantero y es impulsivo y alocado. Ambos forman la pareja estrella del equipo de fútbol del colegio Nakasaki y llevan al equipo hasta la final que decidirá quien es el representante de su región en el torneo nacional. En dicha final pierden contra el colegio Fujisaki por un total de cuatro goles a tres, a pesar de la buena actuación de ambos. Cuando termina el partido, lejos de estar tristes por quedar apeados del torneo nacional, los dos amigos planean su futuro que va desde ganar tres veces consecutivas el torneo nacional de colegios superiores hasta la copa del mundo. Su amistad, que parece imposible de romper, tambalea con la presencia de Shizuka, una chica que, junto a ellos, forma el triángulo amoroso de la serie. Finalmente su amistad acaba rompiéndose, el dia en que Kosaku se ve obligado a abandonar la ciudad por problemas familiares y no reune las fuerzas necesarias para despedirse de su amigo, que está en plena fiesta familar. Además la marcha de Kosaku, supone via libre en el camino de Mamoru por conquistar el corazón de Shizuka. Poco después de su marcha, Kosaku envía una carta a Mamoru para disculparse por su precipitada marcha y para animarle a continuar adelante con el sueño de ambos...

Tres años después se produce el reencuentro de Kosaku y Mamoru en el torneo de colegios superiores. Mamoru capitanea el Fujisaki, mientras que Kosaku hace lo propio con el Noda, el equipo revelación del torneo. La final que decide quien irá al torneo nacional los enfrenta a ambos, partiendo el Fujisaki de Mamoru como favorito. El férreo marcaje de Mamoru sobre Kosaku, hace que se imponga la lógica y el Fujisaki gane por tres a cero, clasificándose por tercer año consecutivo para el torneo nacional de colegios superiores. El partido estaba siendo seguido por un ojeador del instituto Teioh que ofrece la posibilidad de militar en las filas de su equipo a Mamoru, en detrimento de Kosaku que soñaba con jugar en este equipo. Tras el partido se reunen Kosaku, Mamoru y Shizuka por primera vez desde hace años. Mamoru se lamenta de que su suerte haya sido tan dispar en todos los terrenos: en el familiar, en el amoroso y en el deportivo. Kosaku le pide que no se ponga triste por el, ya que le asegura que siempre será su mejor amigo y que además todavía están a tiempo de cumplir la última parte de su sueño, que incluye la victoria en el torneo nacional de Institutos...

Hasta aquí llega la primera parte de Ko.Shu!, en el próximo número de Kame os ofreceremos la conclusión de esta emocionante historia. Por cierto, ¿sabéis cual es el equipo favorito del creador de Tsubasa para adjudicarse el Mundial de Francia? En un comentario al final del Shonen Jump 24, Yoichi Takahashi predice que la gran triunfadora del Mundial será... España. Desde aquí esperamos que acierte y que pronto podamos levantar la copa del mundo...


"Los dos mejores amigos: Mamoru y Kosaku"


"La tercera en discordia: Shizuka"


"Mamoru se lamenta por su amigo"

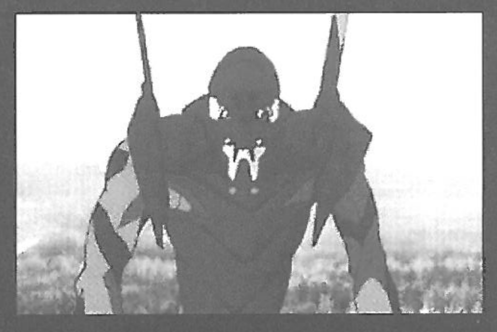
X. REBIS

EVAMANIA

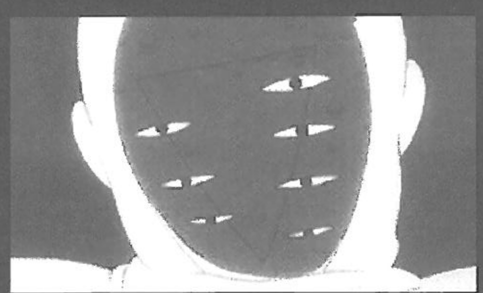
¿Nunca habéis pensado qué inspiró a Gainax a la hora de realizar Evangelion? Pues en este Kame os intentaremos sacar de dudas y hablaremos de algunas de las obras que inspiraron a Hideaki Anno a la hora de embarcarse en el Proyecto E.

Y LA INSPIRACIÓN SE HIZO ANIME...

Hideaki Anno, uno de los co-creadores junto a Sadamoto de esta sensacional serie, se basó en varias fuentes de inspiración en el transcurso de estos últimos años para construir el laberinto en el que se convirtió el argumento de Evangelion. Los sucesos transcurridos a lo largo y ancho de estos 21 episodios ya editados por Manga Films han agudizado seguramente la imaginación de más de una persona, que habrá creado sus propias teorías acerca de todo lo que rodea a este anime. Para contrastar la opinión de estos últimos, se reseñará parte de la bibliografía utilizó Hideaki Anno a la hora de inspirarse.



En primer lugar reseñar la célebre película del célebre titulada 2001 -Odisea en el espacio-. De aquí se puede extraer la aparición de los monolitos a través de los cuales los miembros de la organización Seele se comunican entre ellos o con algún agente de Nerv (como es el caso de Kozo en el episodio 21). Estas formas rectangulares representarían en dicha novela un papel de impulsores de la evolución, que es precisamente el objetivo final de Seele respecto a la raza humana.



El manga de Devilman (Go Nagai), se convertiría en otra base de referencia para Hideaki, ya que influenciado por esta obra desde su adolescencia decidiría utilizar alguno de los conceptos explicados en dicho manga para elaborar el caldo de cultivo del que saldría el argumento final de Evangelion. Bajo la premisa que asegura que antes de la aparición de la raza humana, la Tierra estaba habitada por demonios y seres similares, se puede sacar la idea de que quizás Lilith se encontraba en el Polo Sur desde hacía miles de años y que casualmente la expedición en la que estaba integrado Gendô acabaría por encontrarlo. Pero eso, sigue siendo un misterio a resolver.



El fantasma del amor y la ilusión sería otra novela que acabaría por dejar huella en Hideaki, ya que extraería los nombres de los dos compañeros de clase más cercanos a Shinji, Aida y Suzuhara. Además, el trauma que esos dos muchachos tendrían en dicho libro (ambos amaban a su madre, pero odiaban a su padre), se trasladaría a la personalidad de nuestro "entrañable" piloto del Eva-01.



El libro de Barbara Thieving titulado Jesus -el hombre- y que trataba sobre los misteriosos pergaminos del Mar Muerto, tratando de explicar la Biblia a partir de estos. Por ello, este nombre se convertiría en una de las piezas básicas en el entramado de dicha serie junto al ya tan famoso Kabala o árbol de la vida, del cual Anno encontraría buenas referencias en el libro de Manly P. Hoole que lleva por nombre Kabala y los Rosacruces. Por último, habría que referirse a la Biblia, donde Hideaki extrae de aquí y de allá numerosas referencias y conceptos para adaptarlas finalmente a Evangelion.

EVANGELION EN DVD

Sumándose a la moda del último formato de compresión digital para imagen y sonido, el DVD, Gainax y Starchild decidieron el pasado año que su serie estrella también tenía que hacer su debut en este soporte. Y hasta la fecha ya hay cinco DVD en el mercado dedicados a Evangelion, que llegan hasta el episodio 20. Para los impacientes decir que la sorpresa es que para este verano estará disponible el sexto volumen, que además de traer cuatro nuevos capítulos (del 21 al 24) nos mostrará en ellos escenas que nunca antes habían sido vistas además de incluir imágenes de las películas "Death and Rebirth" y "The End of Evangelion". Junto a esto, se incluirán tambien otras utilidades que todavía están por desvelar. A esperar entonces que estos DVD estén a disposición del público y a disfrutarlos sin problemas puesto que el sistema japonés coincide con el español.





GAINAX: NUEVA SERIE

Después de sacarle todo el jugo a su título más emblemático hasta la fecha, los responsables de Gainax se han propuesto sorprender a todos y se han puesto a trabajar en una nueva producción que si sigue el plan previsto podrá ser emitida este otoño. Esta vez se tratará de una adaptación del shôjo manga serializado por Hakusensha en su revista mensual Lala, y que es obra de Masami Tsuda (no confundir con Masami Suda). El nombre de esta obra, que lleva hasta la fecha cuatro tomos recopilatorios, es Kareshi Kanojo no Jijô y trata sobre las desventuras amorosas de una estudiante. Valga decir que por supuesto, Hideaki Anno será el encargado de escribir y dirigir este nuevo trabajo.

MÁS PORTADAS DE SADAMOTO

Si no tuviera suficiente con diseñar la portada del nuevo CD de Eric Clapton (reseñado en el anterior número), uno de los diseñadores de personajes favorito de los otakus se ha puesto manos a la obra para crear una nueva portada de CD. Esta vez la ocasión lo merecía, puesto que el grupo que contará con sus servicios es todo un clásico en la escena musical del rock japonés. Se trata de los Moonriders, que celebran su 22 aniversario con un recopilatorio llamado "Anthology 1976-1996". Este CD lanzado por Mediaring a partir del 2 de mayo pasado es toda una pieza de arte y se puede reseñar además que Sadamoto se volcó en este proyecto ya que este es un de sus grupos favoritos de toda la vida.



SEBASTIAN MORENO



ALA DELTA
COMICS

TODO EN:

JUEGOS DE ROL
COMICS
Y CINE

Venta por correo

Antonio Barroso y Castillo, nº 6, Local 1
Telf. y Fax 957 40 0710
14006 Córdoba

RYU
comics

Somos especialistas en Manga

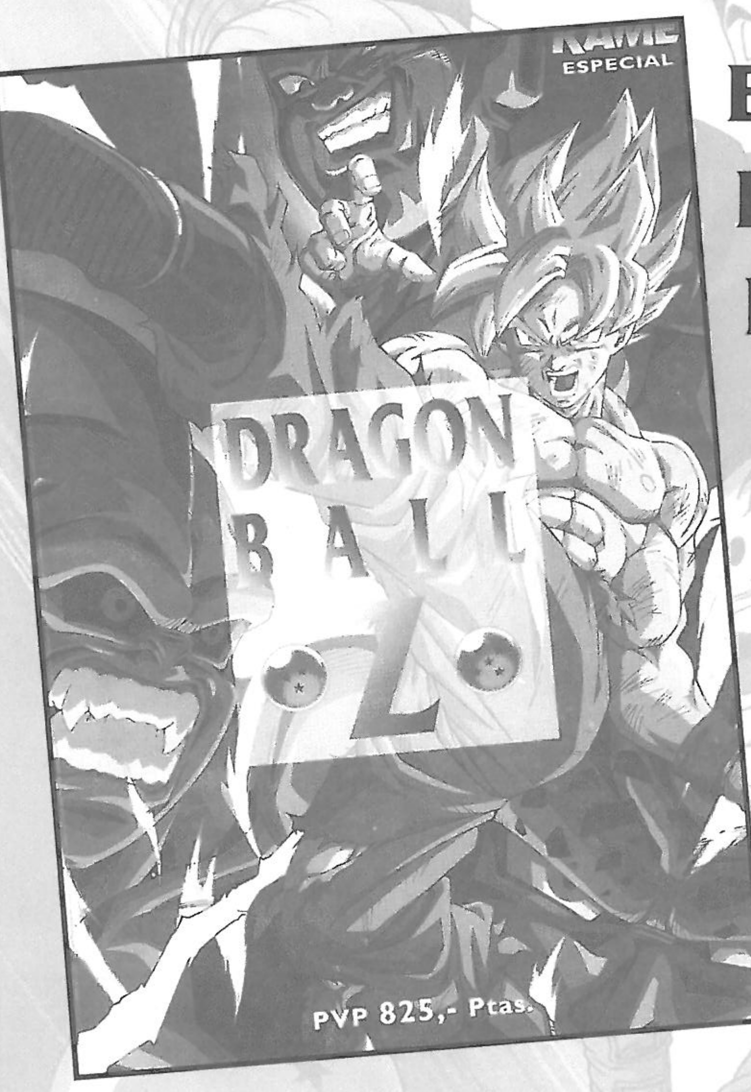
- Figuras
- Maquetas
- Libros
- Videos
- CD'S
- Cards
- Ramy's
- Merchandising

¡Ven y verás!

C/ Conde Borrell, 35 - Tel. (93) 443 42 46 - 08015 Barcelona

¿¡AÚN NO TIENES EL KAME ESPECIAL NÚM. 8 DE DBZ!?

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!



ETAPA FREEZA
ETAPA CELL
ETAPA BOO

KAME

Una recopilación de datos exhaustiva que no te puedes perder.

¡¡Consíguelo antes de que se agote!!

Distribuidor exclusivo

INTERCOMIC

OFICINA MADRID
TEL. 91 479 3225

OFICINA BARCELONA
TEL. 93 300 1022

EL MUNDO DE YUMIKO IGARASHI

Yumiko Igarashi es una de las autoras clásicas del shojo manga en Japón que ahora está empezando a ser merecidamente reconocida en nuestro país. Con motivo de las series que han sido emitidas recientemente, aquí tenéis un repaso a las obras de Yumiko Igarashi con especial atención a Georgie.

Hace 15 años la revista infantil LILY, dentro de su selección de publicaciones europeas, consiguió hacerse con los derechos de una serie publicada en Italia conocida por el título de Candy Candy. Tendría una muy corta vida puesto que Editorial Bruguera cerraría al poco tiempo sus puertas cortando la serie por lo sano y dejando en indignado suspenso a muchos decepcionados seguidoros.
No sería hasta mucho más tarde, en plena efervescencia del fenómeno manga, cuando Candy Candy sería emitida íntegramente por algunos canales autonómicos. Sería con la llegada de Georgie que empezaría a conocerse el nombre de Yumiko Igarashi como una autora de culto merecedora de todo respeto y atención como se ha visto entre el público asistente al 16º Salon del Cómic de Barcelona.
Esta autora tiene un buen número de series, aunque solo unas pocas han llegado a nuestro país. En 1968 empezoó a editar obras cortas para Kodansha en su semanario Nakayoshi. Sin embargo, su primer trabajo serio fue Hitotsu Yane no Uta, del cual hablaremos a continuación junto a un repaso de algunas de sus obras más famosas.

HITOTSU YANE NO UTA (La canción de un tejado)

Aquí encontramos una historia muy sencilla y un dibujo muy básico pero que ya apuntaba a lo que sería su magnífica obra posterior. Seguirían otras obras de menor importacia hasta el año 1975.

CANDY CANDY

Realizada en el año 1975, constituye su más clamoroso éxito así como su mejor y más conseguido trabajo. Es su manga más conocido y su argumento gira en torno a la historia de una muchacha huérfana -una constante que se repetiría varias veces durante todas sus obras- que lucha por sobrevivir en un mundo hostil a su condición. Candy Candy es una serie emblemática que marcará toda su posterior producción. La versión anime contó con 115 episodios y una película.

MAYME ANGEL

Es la tercera en la trilogía de las mejores obras de Igarashi. Esta vez el argumento se sitúa en el salvaje oeste americano y volvemos a una historia de amores y desamores relacionadas con los indios de las praderas y el conflicto étnico que de todo ello se deduce. Una historia corta de tres volúmenes si la comparamos con los nueve tomos de Candy Candy.

MAGICAL MAMI

Aparece en 1983 y se trata de una incursión en el mundo de las magical girls por parte de su autora. Un nuevo comienzo especialmente si tenemos en cuenta que habitualmente Igarashi se mueve dentro del mundo de las grandes epopeyas dramáticas. Seguiría con otras obras menores del estilo Twinkle Star 2 hasta llegar a la actualidad.

MUKA MUKA PARADISE

Es su último trabajo y se ve muy claramente la evolución en el campo del dibujo. Con una imagen muy actual bastante alejada de aquellas melenas rizadas y aquellos ramos de flores con sus pétalos volando, Igarashi crea una historia exótica que le otorgó un nuevo éxito en 1993 (que posteriormente sería adaptado al anime a través de una serie de televisión de 51 episodios).


"CANDY CANDY"

GEORGIE

Hasta hace muy poco, y gracias a las cadenas autonómicas, hemos podido disfrutar de una de las obras del shojo manga más emblemáticas junto a Candy Candy, su nombre es Georgie. La autora del manga original no es otra que Yumiko Igarashi, conocida en nuestro país por su obra anteriormente mencionada Candy Candy, que vuelve a mostrar en Georgie los dramas humanos más profundos puestos al límite.

Apareció en 1982 tras el sonado exito de Mayme Angel. Su historia constituye la segunda en popularidad y completa la trilogia básica de las obras de Igarashi. Es su obra más intensa y deshinibida, llena de sensualidad y muy explícita. Su autora pone toda la carne en el asador y nos cuenta el maravilloso y difícil viaje de Georgie desde Australia atravesando el mundo hasta llegar a Londres. El esquema argumental es muy parecido al de Candy Candy pero la historia sube en tensión y allá donde para Candy es todo ternura y sensibleria en Georgie se convierte en crudeza y nos encontramos de todo: abandonos, desprecios maternos, aventuras licenciosas, prostitutas, borracheras, asesinatos, fusilamientos, inducción a la drogadiccion, embarazos no deseados y diversos actos sexuales que aunque insinuados son muy reales y tienen trascendencia a lo largo de la historia. Ademas se insinuan ciertas depravaciones de las que más vale no hablar. Son tres tomos llenos de intensidad que constituyen la culminacion de Yumiko Igarashi como autora.



Georgie es la serie más dura e intensa de Yumiko Igarashi. Para decirlo de algun modo, en Georgie su autora puso a prueba todos sus recursos más extremos para crear una historia igual a las otras de su haber pero con la marcada diferencia de que hizo gala de una "perversidad" nada habitual. Es bien conocida la afición que tiene Igarashi por matar a uno de sus protagonistas en medio de la historia de una forma romántica y poética. También es muy romántico ver a Louel Gray muriendo de tuberculosis pero no es tan poetico verlo escupir sangre o maltratar a Georgie en medio de sus accesos de ira. Este manga es una historia profunda, que nos muestra a veces la cara más desagradable y amarga de la vida. Por primera vez el sexo es protagonista y marca todas y cada una de las acciones de los personajes: Abel, el hermanastro mayor, esta muy enamorado de Georgie pero no duda en recrear sus más escabrosos deseos acostándose con Jessica o la insinuada relación sadico-homosexual entre el hermano de María y el joven Abel (incluida su inducción a la drogadicción y sus sindromes de abstinencia). Detalles todos insinuados con un candor y una elegancia insuperables pero reales y diafanos como la vida misma.

En el anime podemos ver una versión mucho más endulcorada que en el manga pero no por ello más explicita; además los veinte primeros capítulos animados no corresponden a ningún manga, sencillamente no existen sobre formato papel y además se alargan hasta iniciar la historia original del manga cuando Georgie tiene 16 años. En estos episodios se narra la infancia de Georgie con sus hermanos -que rompe bastante con el tono de crudeza que adopta la serie a partir del capítulo 21- y que se corresponde con solo dos páginas del manga original. En cambio el final difiere al del anime para que tanto una como la otra versión mantenga su atractivo para los fans. Por último, habría que mencionar que el anime se tituló Lady Georgie y tuvo un total de 45 epsiodios.

NÚRIA TEULER ■



SHOOT!

Una de las mejores series que se han emitido en nuestras televisiones en los últimos meses y que ha causado furor entre los aficionados al género (pudimos constatarlo en el pasado Salón del cómic) es, sin duda alguna, Aoki no densetsu Shoot. Aprovechando el regreso de Shoot! a las páginas del Shonen Magazine, haremos un repaso de las tres series de manga para que conozcáis las andanzas de Toshi, Kenji, Kazuhiro y compañía inéditas en el anime.



"1er tomo de la 1ª serie"

SHOOT!

La serie básica comenzó a publicarse en el Shonen Magazine a finales del '90 y constó de un total de treinta y tres tomos. Los primeros veintiocho tomos fueron los adaptados al anime y narraban las aventuras que la mayoría ya conocemos: la llegada de Toshi, Kazuhiro y Kenji al Kakegawa, la muerte y el legado de Kubo (¡en el pasado Salón del cómic llegó a morirse unas veinte veces en la tele de nuestro stand!) y la participación del Kakegawa en el torneo nacional de institutos el año siguiente. Los últimos cinco tomos se centran en la llegada de Toshi al equipo nacional juvenil. Toshi es convocado junto a Kenji, Kazuhiro, Kamiya y Mahori para formar parte de la selección japonesa. El resto del equipo lo completan los que han sido rivales del Kakegawa durante los torneos nacionales de institutos: Kano, Matsushita, Iwagami, Saiki...etc. La principal novedad en este equipo es un joven llamado Jorgi Mitsuoka, de padre brasileño y madre japonesa, y que un solo encuentro con Kubo en su más tierna infancia le impregnó del amor por el fútbol de éste. Durante los entrenamientos del equipo nacerá una sana rivalidad entre Jorgi y Toshi que desembocará con la decisión de Jorgi de unirse finalmente a la selección de Brasil (poseía doble nacionalidad y podía elegir entre las dos). Tras numerosos entrenamientos se establece un once tipo con el que Japón hará frente al mayor de los retos, el Mundial juvenil. La defensa de Japón la compondrán: Kenji en la portería, Azuma, una de las dos cabezas del dragón, como líbero y Himuro, el muro de hielo, e Itsumi como centrales. En el centro del campo se sitúan los inamovibles Kano e Iwagami, el capitán del Teiko que jugó la final contra el Kakegawa, escudados por Kamiya y Saiki. Finalmente la delantera la componen Kazuhiro y Serizawa, el mago del balón, como extremos y finalmente como delantero centro... Toshihiko Tanaka. Sin duda alguan un equipo plagado de estrellas en el que tan solo se echa a faltar al llorado Yoshiharu Kubo, que de todos modos estará presente en la memoria de todos. De esta manera, Japón llegará hasta la final y hará frente al más temible de los rivales, Brasil, que contará, además de con Jorgi, con el portero Mario Rocha y el defensa Paul Bell del Flamengo, el centrocampista Claudio Giovanni del Botafogo y el delantero Luisinho Emerson del Sao Paulo. En un intenso partido, Japón derrota a Brasil y se alza con la victoria, y es que además de los once jugadores del campo contaban con un doceavo omnipresente: Yoshiharu Kubo (con ayudas extraterrenales cualquiera).



"Tomo 30 de la 1ª parte"


"Jorgi Mitsuoka"

SHOOT!
-Aoki meguri ai-
(Encuentro en la juventud)

Esta segunda serie nació a principios del '97, justo al finalizar la primera, y nos llevaba hacia el pasado. Gracias a los cinco tomos que compusieron esta serie pudimos ser testigos de las andanzas de Toshi, Kazuhiro y Kenji en su época escolar antes de conocer a Kubo. Los tres acudían a clase en el colegio Kakenishi y muy pronto, y no sin algún que otro altercado, su afición al fútbol les uniría. Además la influencia de un nuevo personaje, la profesora Yumiko Oohara, les pondría en la órbita del equipo de futbol del Kakenishi. El primero en formar parte del equipo del Kakenishi fue Kazuhiro cuya tecnica y dominio del balón sorprendió a los más veteranos del equipo. Muy pronto y fruto de un pique se unirían al equipo Toshi y Kenji, cuyas cualidades innatas también llamarían la atención de los veteranos. Tras llegar a ser miembros titulares en el equipo, los tres novatos (parece que han estado toda la vida siéndolo) se convertirían en jugadores determinantes y se consagrarían en el partido final de esta saga, que les enfrentaría al Midori, en el que destacaría el portero Yutaka Oohara, hermano de su profesora. Tras una



"1ª tomo de la 2ª serie"



"Último tomo de la 2ª parte"


"Toshi, Kenji y Kazuhiro en su etapa escolar"

espectacular remontada del Kakenishi, el trepidante partido se decidiría en la tanda de penaltis, en la que los protagonistas serían Kenji, Yutaka y Toshi, que marcaría el penalty definitivo que daba la victoria a su equipo.

SHOOT!
-Yoshiharu Kubo no densetsu- (La leyenda de Yoshiharu Kubo)

Tomo único dedicado a la figura de Kubo y publicado a finales del '94. En este tomo se recoplian aquellas historias centradas en el pasado de Kubo que habían servido de complemento en la serie regular. Gracias a este ejemplar podemos disfrutar de los triunfos de Kubo en el fútbol alemán, de su regreso a Japón, de como entabló amistad con el introvertido Kamiya y del nacimiento del Kakegawa. Además como colofón, el tomo finaliza con el capítulo en el que Kubo realizaba su última jugada y se convertía en leyenda. Si a todo esto le unís un magnífico póster doble, se convierte en un ejemplar indispensable para cualquier aficionado a la serie.



"Tomo único dedicado a Kubo"



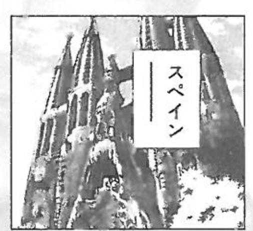
"Kubo en acción..."

SHOOT!
-Atsuki Challenge- (Desafío intenso)

La tercera de las sagas de Shoot! tomó el relevo a la anterior a principios del '98. Esta serie enlaza directamente con la primera y comienza con el Kakegawa inmerso en la fase de clasificación de Shizuoka para un nuevo torneo nacional de institutos. A pesar de que el Kakegawa es uno de los favoritos para adjudicarse el torneo, las bajas sensibles de Kamiya, que prefiere dirigir al equipo desde el banquillo, y Toshi, hacen que su rival, el Kakekita, se adelante en el marcador por un total de dos a cero. Finalmente Kamiya decide saltar al campo y gracias a la garra y empuje de su capitán, el Kakegawa consigue marcar un gol por mediación de Mahori. Una subida al ataque del enorme líbero Akahori acaba con el empate, y finalmente un trallazo de Kamiya desde cuarenta metros de distancia, acaba con la victoria del Kakegawa y su clasificación para cuartos de final del torneo de clasificación de Shizuoka.



"1er tomo de la 3ª serie"



"Toshi ... en España"





"Isabel"

Tras la finalización de este encuentro, nos encontramos con Toshi que dos semanas antes se encontraba paseando frente a la Sagrada Familia de Barcelona...(Bueno, en realidad, y a juzgar por las calles, se trata del pueblo Zarzaparrajo de arriba, en el cual hay una reproducción escala 1/1de la obra de Gaudí). Toshi ha viajado a España con la intención de aprender una nueva técnica de driblar. Justo cuando Toshi comienza a sentirse solo y deprimido en el nuevo pais, entabla amistad (o algo parecido, ya que comparten la clásica relación amor/odio) con la joven Isabel, a la cual confunde en primera instancia con Kazumi. Isabel habla japonés y le sirve de acompañante hasta unas fincas a las afueras de la ciudad, donde practican los toreros (claro, lógico...). Allí, Toshi conocerá a Pedro, uno de los mejores toreros del lugar y el cual demostrará gran dominio del balón al salvarle de ser embestido por un toro. Poco después, Isabel confesará a Toshi que Pedro era uno de los futbolistas con mayor proyección del pais, y que lo abandonó por motivos desconocidos. A partir de este momento, Toshi intentará devolver el amor por el fútbol a Pedro, a la vez que intentará aprender su nueva forma de driblar practicando contra un toro...





"Toshi driblando a un toro"

Esto es todo lo que da de sí el primer tomo de la tercera serie, en próximos Kames os informaremos de las nuevas andanzas de Toshi en nuestro pais (y de si al final deja el fútbol para codearse con Jesulín y Ortega Cano en las plazas de toros).

FRANCISCO GALINDO

ART BOOKS

Nuevas e interesantes novedades han surgido en el mundo de los libros de arte. Los seguidores (que son muchos) de Satoshi Urushihara estarán de enhorabuena con el art-book que os presentamos. Por otro lado, inauguramos alguna que otra sub-sección dedicada a comentar diferentes artículos y todos aquellos libros de arte difíciles de encontrar y que están buscadísimos por los otakus. Para empezar: ¡Saint Seiya!.

VAMPIRE MIYU

Hace algún tiempo, los OVAs de Vampire Miyu aparecieron en nuestro país dejando un buen sabor de boca a todos aquellos que se sorprendieron al comprobar el original tratamiento dedicado al género de terror sobrenatural. Recientemente, en el Midnight Anime, Vampire Miyu volvió a la actualidad gracias a una nueva serie de televisión y, producto de este relanzamiento, ha aparecido este libro de arte. En sus ochenta páginas (72 de ellas en color) podemos encontrar una recopilación de las mejores ilustraciones de Narumi Kakonouchi, la diseñadora de personajes y dibujante del manga original. No es tan espectacular como el Next King pero es igual de imprescindible.









NEXT KING

Tras sus espectaculares libros de arte, que arrasaron en el último Salón del Cómic, como los Cell Works, Venus o los dedicados a Langrisser, Satoshi Urushihara nos sorprende con un nuevo lanzamiento que responde al nombre de Next King. Se trata de un art-book de 96 páginas (cuarenta a todo color) y al precio de 2100 yen. Basado en un videojuego para PlayStation, encontraréis en su interior todo un catálogo de soberbias fotos y no menos soberbios diseños. Si no lo encontráis en vuestra librería habitual, no dudéis en pedirlo porque realmente merece la pena.



SAINT SEIYA JUMP GOLD SELECTION



Hace unos diez años Shueisha editó una línea de art-books bajo el título de Jump Gold Selection, de los cuales uno fue dedicado a City Hunter, dos a Dragon Ball Z y tres a Saint Seiya. Precisamente estos últimos son los que reseñamos a continuación. Son tres libros de arte con una gran cantidad de imágenes a color, diseños realizados por Shingo Araki, guía de episodios... En fin, de todo. Hace algunos años era relativamente fácil de conseguir (en Japón) pero, por desgracia, los continuos viajes y exportaciones realizadas por gaijin (franceses, españoles, italianos...) han hecho que su precio se revalorice hasta cuadruplicar su precio. En Europa su valor alcanza precios astronómicos y se pueden encontrar a partir de 8.000 pesetas en adelante.

RECORD OF LODOSS WAR TRADING CARD



El próximo julio aparecerá una colección de trading cards aprovechando el actual éxito de la saga de Lodoss (serie de televisión, película, reedición en LD de los OVAs, un nuevo manga...). Son 162 tarjetas donde aparecen reflejadas imágenes de las diferentes variantes de Lodoss, ya sea en anime o manga, además de los diseños y bocetos de los diferentes artistas que han trabajado en las producciones. Estas trading card aparecerán en sobres de diez tarjetas al precio de 300 yen. Sin lugar a dudas se trata de una gran noticia para todos los seguidores de Lodoss.

NÚRIA TEULER ■

LO MÁS BUSCADO
LO MÁS VENDIDO

Este mes y aprovechando el baremo que supone el Salón del Cómic de Barcelona, vamos a mostraros cuales han sido los CDs más vendidos y más buscados por los otakus. Como siempre los más solicitados fueron los CDs que contienen el Original Soundtrack o aquellos que solamente contienen el Opening y el Ending Tema como ocurre con los Singles, esos alargados y pequeñitos. Sin más preambulos ¡vamos a verlos!



AOKI DESETSU SHOOT! ORIGINAL SOUNDTRACK

Casa Discográfica: For Life
Referencia: FLCF 25242
Duración: 42′ 05″
Temas: 11

1. ELLE- ANATA NO YUME GA KANAO MADE
2. DEI TAI

Este original Soundtrack contiene únicamente las canciones de Opening y Ending Tema, el resto es BGM que seguro ya conoceréis los que hayáis podido disfrutar de la serie. El grupo que interpreta las dos canciónes es Wendy, formado por tres chicas.



CITY HUNTER ORIGINAL SOUNDTRACK

Casa Discográfica: Epic-Sony
Referencia: 32.8H.119
Duración: 44′ 45″
Temas:10



1. CITY HUNTER
2. COOL CITY
3. MR. PRIVATE EYE
4. MIDNIGHT LIGHTNING
5. BLUE AIR MESSAGE
6. GET WILD
7. THE BALLAD OF SILVER BULLET
8. WHAT′S GOIN′ON
9. BLOOD ON THE MOON
10. GIVE ME YOUR LOVE TONIGHT

La primera y la sexta canción de este CD corresponden al Opening y Ending tema de la primera serie de animación de City Hunter. También encontramos tres instrumentales -4, 7 y 9- que a todos vosotros seguro os resultarán muy conocidas. Uno de los motivos por el cual está muy buscado este CD es por que encuentras la canción del Ending completa, ya que en Tele 5 siempre la cortaron a los pocos segundos de comenzar. El resto del CD aunque es cantado también lo reconoceréis por que todas ellas aparecen durante los episodios.





YAWARA! KOI NO IPPON SHOUSA ORIGINAL SOUNDTRACK

Casa Discográfica: Kitty Records
Referencia: KTCR 1005
Duración: 51' 36"
Temas: 32

2. MIRACLE GIRL
11. GLORIA
24. YUME-GA-HAJIMARU-TOKI
32. STAND BY ME

Solamente contiene 4 canciones este Original Soundtrack de Yawara!, entre los cuales se incluyen, el opening tema de la serie "Miracle Girl" interpretado por Nagai Mariko, y el ending tema "Stand by me" de Himenogi Rika. Para acabar de completarlo hay un par de Image Songs -canciones basadas en la serie de anime- y cuatro Music Character -canciones interpretadas por los dobladores de los protagonistas, que en este caso aparecen a modo de diálogos-. El BGM ya lo conoceréis todos aquellos que hayáis visto la serie, es muy funcional pero como siempre destacan las composiciones para las escenas de acción. El booklet del CD contiene 14 páginas a todo color con imágenes de los primeros episodios de la serie.



FINAL FANTASY VII ORIGINAL SOUNDTRACK

Casa Discográfica: Digi Cube
Referencia: SSCX10004
Duración: 70' 57", 64' 20", 69' 45" y 68' 26"
Temas: 23, 21, 23 y 18

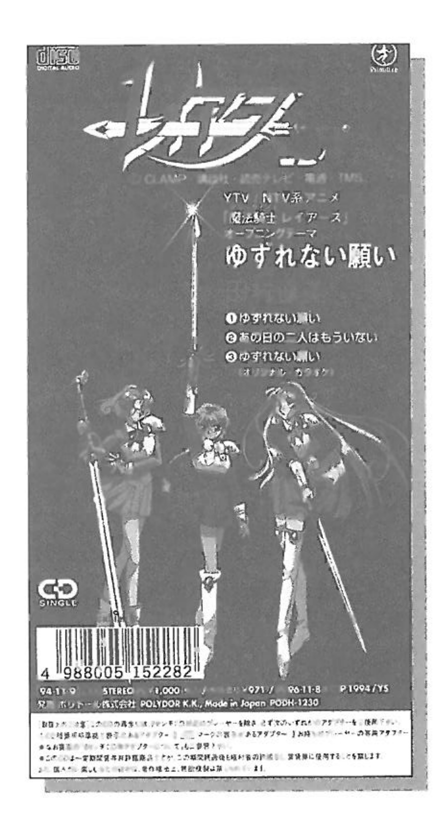
Este Original Soundtrack de Final Fantasy se compone de 4 CDs en los cuales se encuentran repartidos los 85 temas de los que consta el video juego. No falta ninguno, desde el "Opening" instrumental hasta la sinfonía con coros que aparece en el combate contra Sefirot, todos los temas que queráis encontrar de FF VII estan en este cuadruple CD. La música está compuesta por Nobuo Uematsu. El Booklet del CD es en color e incluye los diseños de los personajes, todo esto viene presentado en una pequeña caja de cartón que hace las delicias de los coleccionistas.



AKUMAJO DRACULA X ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

Casa Discográfica: King Record
Referencia: KIKA 7760
Duración: 68' 51"
Temas: 34

Este Original Soundtrack corresponde al BGM del videojuego de Play Station Akumajo Dracula X -Gekka no Nocturne-, en nuestro país conocido bajo el nombre de "Castlevania, Symphony of the Night". La música está compuesta por MIchiru Yama y es ideal para pasar un rato de miedo en el castillo del conde Drácula. El último track corresponde a la canción de Ending tema "I am the Wind", interpretada por la norteamericana Cynthia Harrell. Para terminar el repaso a este buscado CD, comentamos que en el booklet podéis encontrar partituras para que podáis interpretarlas vosotros mismos.



MAGIC KNIGHT RAYEARHT
Yuzurenai Medai

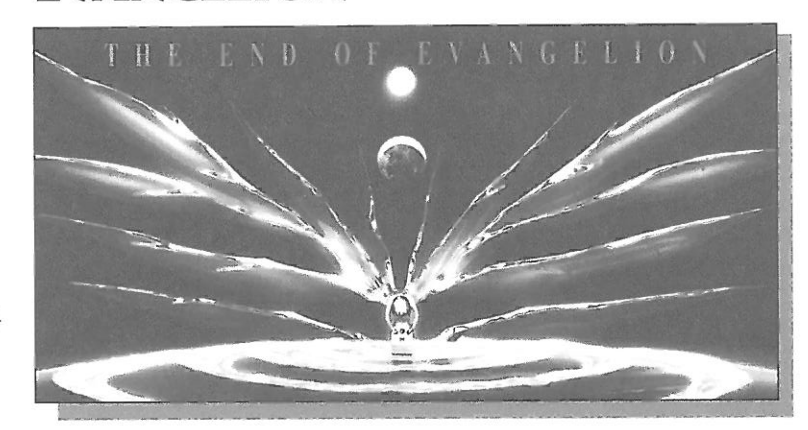
Casa Discográfica: Polydor
Referencia: PODH 1230

1. YUZURENAI MEDAI
2. ANO HI NO NI JIN WAMÔINAI

Este Single de Magic Knight Rayearth contiene la canción del Opening Tema de la segunda parte de la serie de animación. Además también podéis encontrar este mismo Opening en el juego de Sega Saturn, ¡es muy bueno! La cantante en cuestion se llama Naomi Tamura y despues de escuchar su voz la podréis reconocer en cualquier otra canción porque es inconfundible.

THE END OF EVANGELION

Casa Discográfica: King Records
Referencia: KIDA 155



1. THANATOS -IF CAN'T BE YOURS-
2. KOMM, SÜSSER TOD
3. II AIR

Este es el single que corresponde a la segunda película de Evangelion "The End of Evangelion". Las dos canciones y la instrumental que contiene son respectivamente:1. El ending de la primera parte de la película, 2. una canción que aparece en la segunda parte de la película, y por último, 3. una instrumental que aparece en la primera parte de la película. Para que no os liéis os recordamos que la segunda película de Evangelion se compone de dos partes que son los episodios 25 y 26 reales, el verdadero final ¿¿?? o no... Bueno, cuando Manga Films finalice con la serie haremos un artículo explicando todo esto, que esta sección no es el lugar apropiado y el tema no es de mi competencia... (Snif).

NOTICIAS

En este pequeño espacio os informaremos aperiodicamente de lo que acontece en Japón en lo referente a la música de animación y a los músicos. También tendrán cabida pequeñas noticias de ambito nacional siempre que estén relacionadas con el tema. Esperamos que esto guste a los otakus de las bandas sonoras puesto que cada vez es mayor la afición en nuestro país a los cantantes Japoneses, tal y como se demostró en este último salón del cómic de Barcelona.

Algunos de vosotros los sabréis por la televisión y otros por los periódicos, ya que la noticia ha conmocionado a la opinión pública debido a las consecuencias: Hide, el guitarrista del grupo X Japan, hiper famoso en Japón como lo es en America AC/DC, se suicidó el pasado día 2 de mayo en su apartamento de Tokyo. X Japan había puesto su grano de arena en el mundo de la animación componiendo la música para el video clip de "X", serie de las Clamp, y concretamente Hide habia sido uno de los compositores del Opening Tema de la nueva serie del Dr. Slump. Una tragedia que tiene varios puntos oscuros, ya que algunas pruebas indican que pudo ser un accidente; en el momento de la muerte su piso estaba lleno de personas -hacia una fiesta- y en su cuerpo se encontraron restos de estupefacientes, lo que provocó que perdiera la consciencia y se ahogara por culpa de una toalla que tenia puesto alrededor del cuello -mira que es dificil-.

Desde aquí felicitamos al stand que durante el 16º Salón del Cómic de Barcelona nos deleitó a todos con un fantastico Karaoke -eso sí, siempre antes de cerrar el Salón-, el stand en cuestión es "Unchi" y estaba justo a nuestro lado -¿lo recordáis aquellos que asististeis?-. Entre otros temas los más solicitados fueron el Opening tema de Otaku no Video "Tatakae Otaking", el Opening tema de Magic Knight Rayearth "Yuzurenai Medai", El Opening tema de Saint Seiya "Pegasus Fantasy" y, como no, el Opening tema de Evangelion "Zankoku na tenshi no Tess".

Siguiendo con el recién terminado Salón del Cómic, también destacaron los pases "privados" de video -¡cada cual en su Stand ponia lo que quería!- Inu-Kame ofreció: conciertos de X Japan, Hironobu Kageyama... Video Clips de Kimagure Orange Road y Ranma 1/2, la película de Shoot! -esto no es musical pero tenía que comentarla- y así muchos más.

MANUEL GUERRERO

TENKU NO ESCAFLOWNE

A estas alturas, suponemos que el anime de Tenku no Escaflowne debe estar disponible para disfrute de todos los otakus. Si este es el caso, ya conoceréis las aventuras de Hitomi en un nuevo y mágico mundo. Además, tal y como ya apuntábamos en nuestro número 23, Escaflowne goza de un par de adaptaciones al manga y de las cuales os presentamos la siguiente. Se trata de la serialización que hasta hace poco aparecía en el Shonen Ace y que era dibujada por Aki Katsu. Este manga se compone de un total de seis volúmenes recopilatorios y es posible que algún día lo veamos publicado en nuestro país. A la espera de ello, aquí tenéis un pequeño avance que muestra la calidad de esta adaptación.



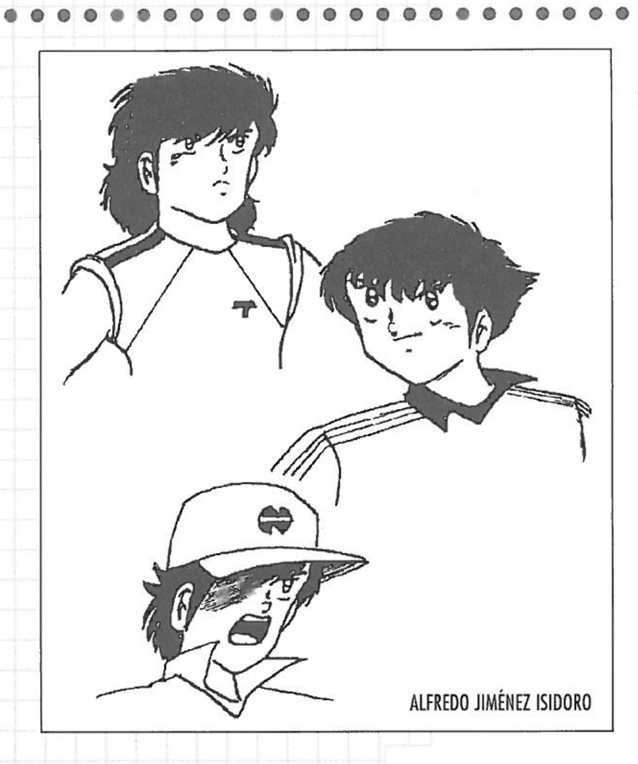
MIRADA INDISCRETA



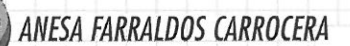
KAME



Aquí estoy, delante del ordenador, esperando el ansiado día en el que podamos tener páginas a color y que el correo sea más amplio. Por cierto, gracias a todas las personas que me han escrito apoyando esta -vuestra- sección de correo, hasta en Santiago de Chile pedían más paginas del correo, muchísimas gracias a todos vosotros. Con todas estas cartas uno se siente un poquito más orgulloso de poder realizar esta tarea (ya estaba muy orgulloso antes). Esto no puede ser, que llevo unos correos que no gano para pañuelos, snif, snif... vale basta ya de agobiaros, lo único que podéis leer del encabezamiento son lloros y paranoias (y encima quereis que se aumente el correo). Bueno solo comentaros que otra vez me lo volví a pasar increiblemente bien en el Salón del comic, donde la gran estrella fue "Aoki densetsu shoot". Bueno, más que la estrella del salón fué la estrella de nuestro stand (el de Inu-Kame), la gente que se reunía delante de nuestra tele (mi tele) para ver las peliculas de Shoot. La de animación me la vi nueve veces, la de imagen real ya duraba más y solo la pude ver una vez... (ya empiezo, ¿pero a quien de vosotros le debe de importar las veces que yo haya visto las películas?.



ALFREDO JIMÉNEZ ISIDORO



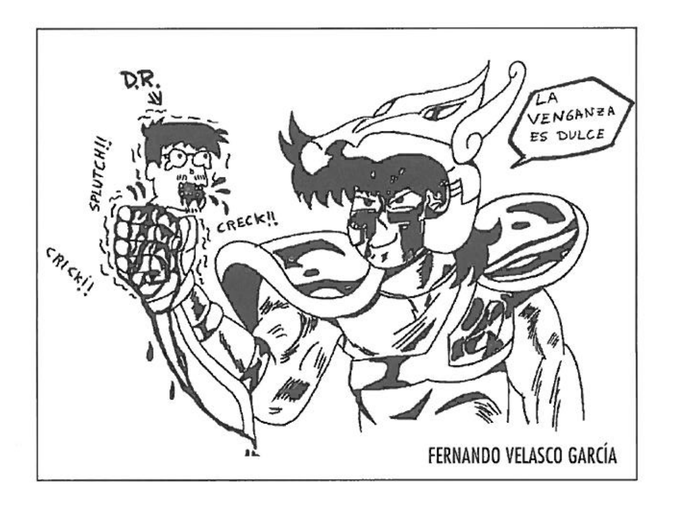
ANESA FARRALDOS CARROCERA de Fuenlabrada

Vaya, una pobre chica que hasta hace poco no nos conocía, porque donde vive no hay una buena tienda. Ya sabes, estamos en España. Si te sirve de alivio no eres la única. Me escribe bastante gente quejándose de la falta de seriedad de algunas tiendas de diferentes localidades con las novedades, y como tú se tienen que montárselos uno mismo......para conseguir el material. Pero lo de hacerte tu misma las figuras de resina, eso si que nadie me lo habia dicho, tengo que felicitarte por que si lo hago yo -con lo patoso que soy- me saldría una especie de boñiga en lugar de una figura. Me comentas que eres aficionada al dibujo (como debe ser), y que todos los chicos que dibujas te salen un poco afeminados. Tranquila piensa que dibujas como en Japón, en el Shojo manga las autoras siempre dibujan a personajes masculinos muy afeminados, no siempre se ha de dibujar a un tio super macho (por ejemplo, en los comics de superhéroes todos los protagonistas parecen tener un exceso de esteroides realmente exagerado). Pues nada a esperar que me envies más dibujos.

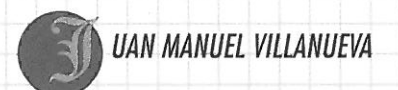


UTH CARRALERO DÍAZ de Barcelona

¡Vaya!, una asidua visitante de nuestro stand en los salones, con unas cuantas dudas de Captain Tsubasa. A ver, los problemas que tiene el autor Yoichi Takahashi que mencionamos numeros atrás, son los mismos que la mayoría de autores que han pasado por Shueisha (Yudetamago, Masami Kurumada...), para poder seguir con una serie te tienes que regir por una votación popular. Me explico: cada semana la gente envía sus votos para sus series preferidas cuando pasan unas semanas sin llevar muy bien lo de las votaciones, ¡kaput! se cierra la serie y adios muy buenas, y aunque la gente le gustaba Tsubasa al autor no le parece muy bien la forma de llevar la revista. Por esta disputa la serie en los últimos numeros se publicaba al final del semanario Shonen Jump y no se le daba opción a páginas a color ni portada. Es muy posible de que el autor anunciase que acabaría con la serie definitivamente y la compañia seguramente no quería, era una de las pocas cosas potables que habia en el Jump. El que no saquen versión animada de la última parte de la serie no creo que tenga nada que ver con lo anterior. Dejando estos temas tan serios, vamos a ver, las chicas de Tsubasa, no las hemos mencionado por que ya sabes... el futbol y las chicas no se llevan bien. ¡Era broma, te lo juro que no iba en serio! Quizá lo pongamos en algún especial. C-33 si que ha emitido todos los episodios que hay de Yawara, lo siguiente solo está en manga, aparte del último tomo que está en anime por un especial de televisión en el 96. Lo del poster de Yawara ya está dicho, si no sale no es culpa mía, y por último lo del E-mail va en marcha pero ya nos conoces.



FERNANDO VELASCO GARCÍA



JUAN MANUEL VILLANUEVA de Terrasa

Así me gusta que sigas repitiendo y sigas enviando muchísimas más cartas. Lo que me cuentas es muy fuerte, es una confesión digna de aquel programa de TV de A-3. En la anterior carta eras un otaku acerrimo de DB y ahora lo eres de Evangelión, ¡¡¡¡pero como puede ser esto!!!!, ¿hasta que nivel llagaremos?....... lo cierto es que si te he de ser sincero (en cierta parte) a mi me ha pasado lo mismo, je, je, je. De tener posters y artículos relacionados con Yamcha ahora solo tengo del ángel Zaquiel (sí, me gustan los personajes raros ¿qué pasa?). Tu punto de vista referente a los personajes de EVA está bastante acertado, especialmente el de la Asuka "esta más caliente que el palo de un churrero". Pero eso de que Penpen se tendria que liar con todas las tías de la serie, nada de nada ¡pervertido! Por cierto, te has olvidado de poner a Ritsuko que junto con Rei son las dos chicas más espectaculares del anime, (hay que ver que piernas que tiene la Akagi). Te espero en la siguiente carta.



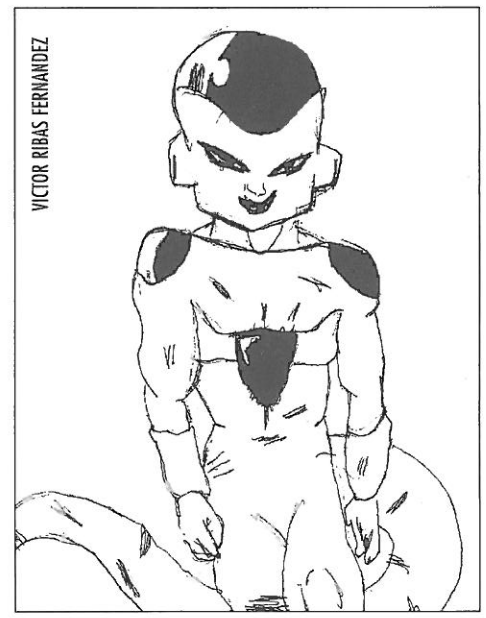
BLANCA GARCÍA TAPIA de Segovia

¿Gracias?, gracias a ti por leernos, a nosotros no nos tienes que darlas por defender Dragon Ball. Pienso que estamos en obligación de defenderla por que gracias a esta gran serie todos los componentes de Kame nos conocimos (bueno a dos ya los conocía del colegio) y entre una cosa y otra hemos llegado a donde estamos, colaborando con Manga films en DBGT. Nosotros si que somos agradecidos con esta serie que tanto ha hecho por el manga en nuestro país tal y como tu bien dices (y cito textualmente): "Gente como el señor (¡ja!) Lázaro Muñoz no se dan cuenta que en España entró el manga gracias a este manga", ¡Toma ya! Si a mi me preguntan que si solo fué DB la que abrió las puertas del comic japones en España, les dire que no fue la unica, que por ejemplo Akira también tuvo un gran papel en esta "invasión". Pero que no me digan que DB no tuvo nada que ver, puede que les moleste que sus series preferidas no tengan tanto exito como DB y por eso la odien. Kinnikuman (mi serie preferida) no tiene tanto exito y también me gusta DB, una cosa no cambia la otra. Bueno los saludos ya están repartidos por todos los miembros del Kame, pero lo de los besos no me veo con estomago de hacerlo. Saludos a Inma (Ryoko) y Nuria (Nuri-chan).



ALFREDO JIMENEZ ISIDORO de Madrid

Tranquilo, no hay para tanto, no somos la mejor revista del género, en Japón hacen mejores revistas.......Vale ya, vamos a aclarar un par de puntos, una editorial española estaba dispuesta a comprar los derechos de Captain Tsubasa -concretamente por la ultima parte de la serie-, porque toda la primera parte ya la hemos vistoy bastantes veces, pero las negociaciones no llegaron a buen termino y habrá que esperar a que se aclaren los nubarrones. Por cierto, había un falso rumor de que en Francia se publicaria la nueva parte. Nada de nada, que aunque ellos tengan este mundial no van a tener más privilegios que nosotros. Lo del especial, ya veremos ya (je, je, je). De la publicación de Slam Dunk y Yu Yu Hakusho, no se sabe nada de nada, ya no doy para más.



VICTOR RIBAS FERNANDEZ



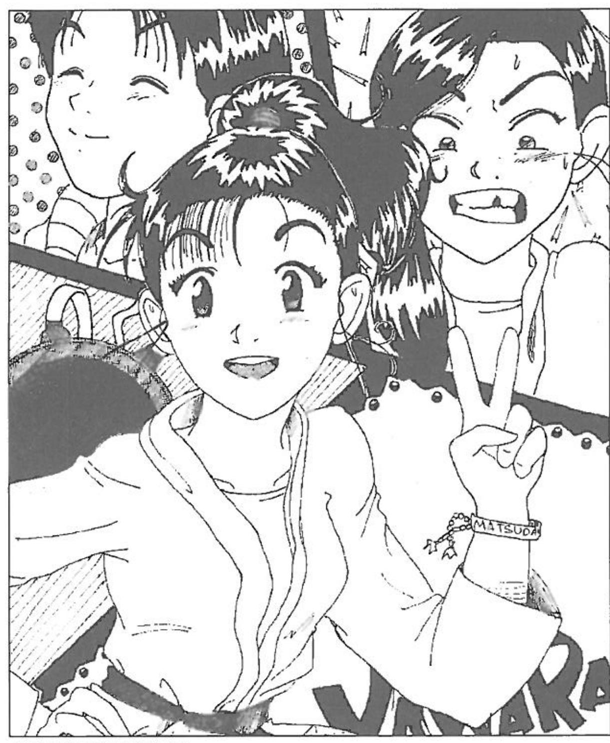
ALBA MIGUEL BLANCO



ANNE MARIE GEISELHART

FERNANDO VELASCO GARCIA — de Valladolid

Menuda crítica de las películas de DB. Muy bien, muy bien, aunque para mi las dos mejores peliculas de DB no son "El ataque del dragón" y "El último combate", para mi son "Estalla el duelo" y "Un futuro diferente". Por lo demás estoy de acuerdo con todo el resto, como que la película de "Fusión" es un rollo total. Bueno, supongo que ya habrás visto el especial de Saint Seiya, no te quejarás, que está muy currado. Ya puedes ir dando la voz de que ya ha salido uno. Lo de B´Tx en la televisión es bastante probable pero no se sabe por que cadena. La verdad es que no sé si David Ramirez tiene manía a Kurumada o a Seiya en particular, ni idea. Lo pillas en un Salón y a ver que te dice. La recopilación del Niñotaku se publico hace tiempo y se agoto bastante rápido. Si no lo encuentras de segunda mano no se si lo pillarás. Je, je, je la película de Tsubasa que dierón por Tele5 si que la ví, la de Lupin no (es que la serie no me apasiona). Por último, la serie Super Fénix, que en relidad se llama Super Bikuriman, tiene un total de 44 episodios.

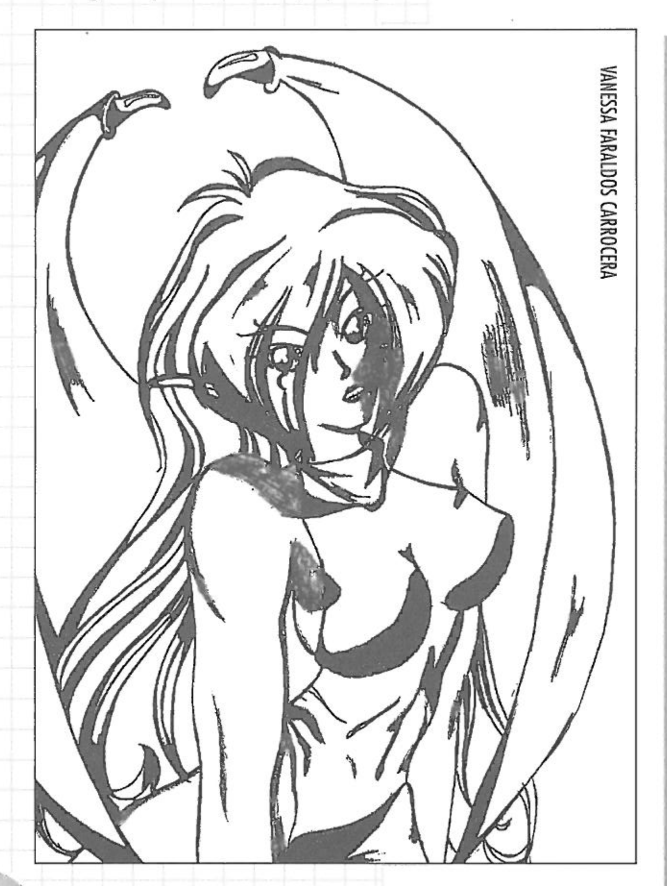


MIRIAM ALVAREZ MORALES



SEBASTIÁN RODRIGUEZ M. — de Ñuñoa, Chile

Tranquilo que ya estoy presionando para que pongan más paginas al correo y se puedan poner todos los dibujos que nos envían. ¿Más posters? Buuuf, eso si que es chungo, eso seguro que no va a aumentar, ten en cuenta que nuestros posters son tan chulos que valen por dos. La sección Mirada Indiscreta no tiene un doble sentido en el título como lo pudiese tener un programa de televisión. No es para ver los fallos si no para abrir una pequeña ventana a todo lo que no podemos ver en nuestros respectivos paises. Así que no te extrañes porque todo lo que salga en la sección sea tan bueno. Yo te recomiendo que sigas comprando "Alita", es una serie muy interesante (aunque "Oh mi diosa" es una auténtica tentación). Para terminar, muchísimas gracias por tus alabanzas, espero que nos vuelvas a escribir.


VANESSA FARALDOS CARROCERA

LA COLUMNA DEL CARTERISTA

Espacio dedicado a toda la gente que se quiera cartear on otros/as otakus/ys del país... o de más allá.

- Todos los fanáticos de Catain. Tsubasa ya tenéis a alguien a quien escribir, si queréis lo podeis hacer a esta dirección: Alfredo Jaime Isidoro c\Quevedo nº4 3º-C, cp 28807 Alcalá de Henares (Madrid).

- Más que querer cartearse lo que quiere es saber si alguien tiene los tomos de Dr. Slump go back y la película de DBZ Gaiden, quien se los pueda conseguir que se lo haga saber a: Eduardo Izaguirre Basozabal c\Maria Goiri nº11 3º izda, cp. 48990 Algorta (Getxo) Vizcaya.

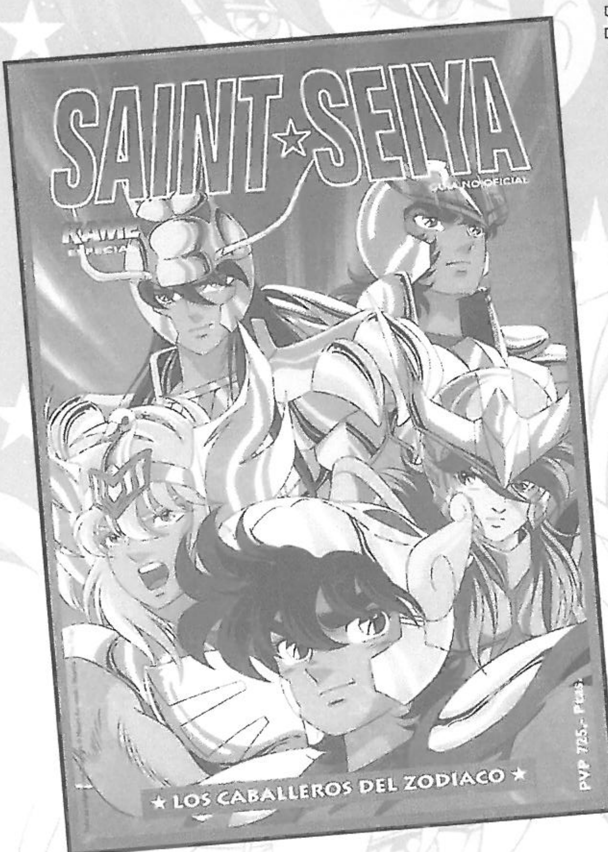
Antes de acabar me gustaría enviar un mensaje a Miriam Álvarez: ¿por qué hojas Nike?, me dijiste que me lo dirías cartas atrás. Nada, pues ya está enviado, ahora si que me despido de todos vosotros hasta el siguiente correo.

ERNESTO NAVARRO

SAINT★SEIYA

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

KAME ESPECIAL Nº 12, ¡YA A LA VENTA!





HISTORIA
COMBATES
ATAQUES
CAPÍTULOS
EL MUNDO DE SAINT SEIYA

TODA ESTA INFORMACIÓN COMPRENDIDA A LO LARGO DE CUATRO ETAPAS:

 *SANTUARIO*

 *ASGARD*

 *POSEIDON*




¡Y LA SAGA INÉDITA DE HADES!

¡NO TE QUEDES SIN CONOCER EL FINAL DE SAINT SEIYA¡







Distribuidor exclusivo

INTERCOMIC

OFICINA MADRID
TEL. 91 479 3225

OFICINA BARCELONA
TEL. 93 300 1022

PREPÁRATE

NADESICO



¡EL ÚLTIMO
GRAN ÉXITO
DE
KIA ASAMIYA!

Serie limitada de 4 números.

FLAG FIGHTER

¡TODA
LA FUERZA
DE
MASAOMI
KANZAKI!

Serie limitada de 5 números.

MUY PRONTO
A LA VENTA.

NORMA Editorial


コナン
A